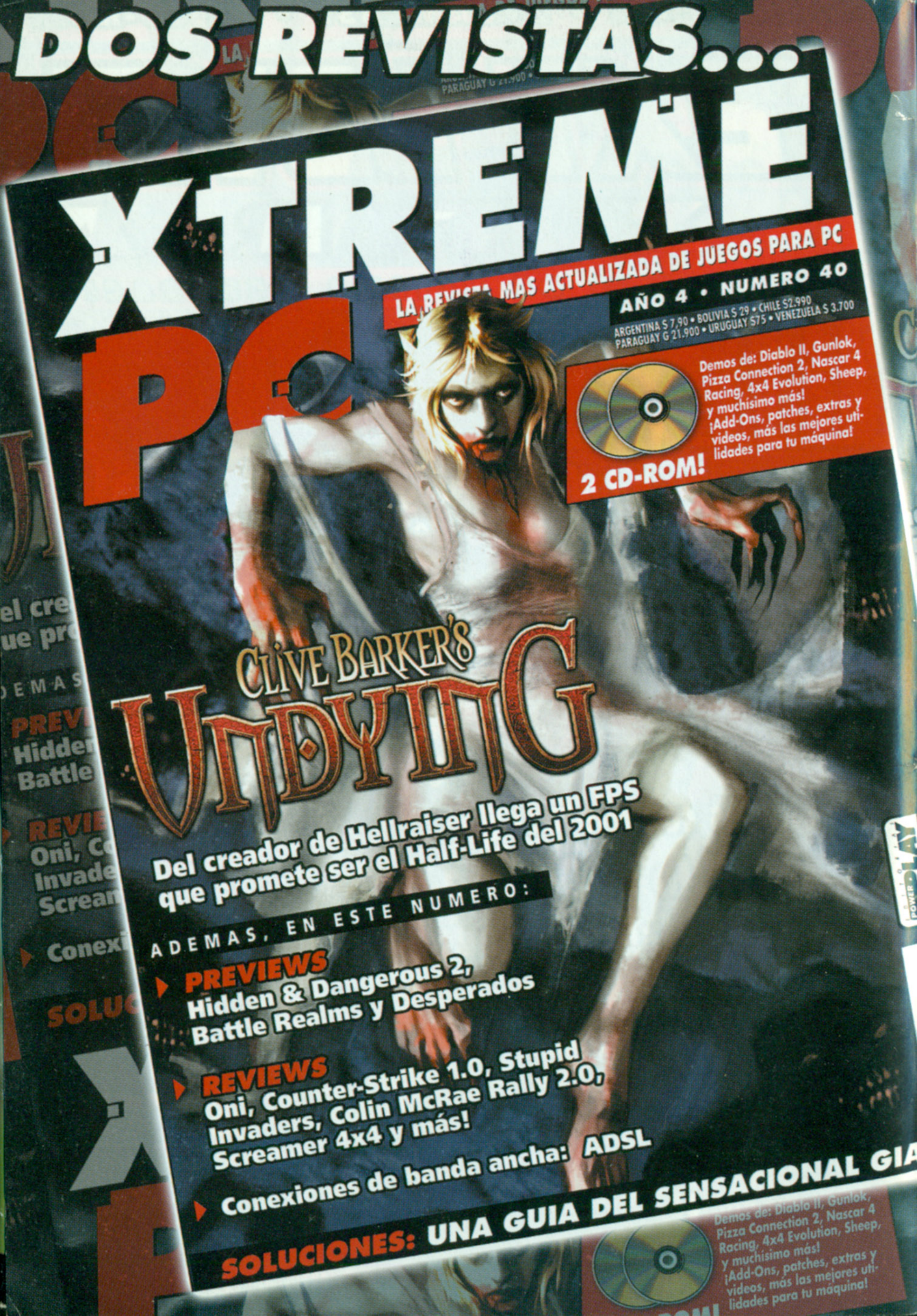


PLAYSTATION • DREAMCAST • PC CD-ROM
NEXT LEVEL
EXTRA
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION
FINAL FANTASY IX
Las respuestas a todas tus preguntas sobre este sensacional RPG de Square!
NUMERO 10
ARGENTINA $2,90 • URUGUAY $27 • PARAGUAY G 7.990
CHILE $1.090 • BOLIVIA $10,50 • VENEZUELA $1.360
Soluciones completas:
The Road to El Dorado
The World is not Enough
Espectacular guía con cientos de trucos:
El ABC de la Dreamcast!
EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com
ISSN 1514-9854
00010
9 771514 985008
¡Y DE REGALO UN POSTER DOBLE DE FINAL FANTASY X!


DOS REVISTAS...
XTREME PC
LA REVISTA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC
AÑO 4 • NUMERO 40
ARGENTINA $ 7,90 • BOLIVIA $ 29 • CHILE $2.990
PARAGUAY G 21.900 • URUGUAY $75 • VENEZUELA $ 3.700
Demos de: Diablo II, Gunlok, Pizza Connection 2, Nascar 4 Racing, 4x4 Evolution, Sheep, y muchísimo más!
¡Add-Ons, patches, extras y videos, más las mejores utilidades para tu máquina!
2 CD-ROM!
CLIVE BARKER'S
UNDYING
Del creador de Hellraiser llega un FPS que promete ser el Half-Life del 2001
ADEMAS, EN ESTE NUMERO:
PREVIEWS
Hidden & Dangerous 2, Battle Realms y Desperados
REVIEWS
Oni, Counter-Strike 1.0, Stupid Invaders, Colin McRae Rally 2.0, Screamer 4x4 y más!
Conexiones de banda ancha: ADSL
SOLUCIONES: UNA GUIA DEL SENSACIONAL GIA



PLAYSTATION • DREAMCAST • NINTENDO 64 • GAME BOY
NEXT LEVEL
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION
WINNING ELEVEN VS. FIFA
¿CUAL ES MEJOR?
NUMERO 25
FINAL FANTASY X
ファイナルファンタジーX
Imágenes exclusivas de la próxima maravilla de SquareSoft
Sonic Adventure 2
stro erizante amigo vuelve andadas!
siempre, los previews y reviews de tus juegos favoritos:
USA 2001
LUNAR 2: ETERNAL BLUE
GUILTY GEAR X
FINAL FANTASY LA PELICULA
Te contamos todo acerca de la película de Final Fantasy, con unas fotos imperdibles!
EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com
CIONES: NO COMMENTS, RETROGAME
UNA PASION.

INDEX

SOLUCIONES







EDITORIAL

Los juegos para nuestras consolas cada vez vienen mejores. En este número de Next Level Extra les presentamos tres soluciones de algunos de los títulos más calientes del momento.
Final Fantasy IX señala el fin de la saga para nuestras queridas PlayStation, un final mucho más que digno. Con la primera parte de la solución que nuestro amigo Hernán (un verdadero fanático) hizo para ustedes, podrán transitar sin problemas por todo el primer disco del juego y un poquito más, y de paso aprenderán los rudimentos básicos del mecanismo de juego.
Con la guía de The World Is Not Enough, en tanto, no tendrán problemas para atravesar las más engorrosas misiones de la mano del agente secreto más envidiado del mundo. Nos referimos a Marcelo, no a James, ¿eh? ¿O qué se creían? El tipo se pasó horas y horas jugando y escribiendo la guía completa para que ustedes puedan disfrutar del juego al 100%.
La tercera de nuestras soluciones del mes es para Oro y gloria: La ruta hacia El Dorado, una aventura gráfica para PlayStation y PC basada en la película de Dreamworks Interactive, en la que podrán colarse entre la tripulación del conquistador Hernán Cortés rumbo al Nuevo Continente, buscando nada menos que la mítica ciudad de oro que tan locos volvía a los españoles en aquellos duros años. Erica, nuestra amiga más aventurera, no sólo les brinda la solución completa del juego sino que, además, lo hace contando la historia de Tulio y Miguel.
Tanto Final Fantasy IX como The World Is Not Enough y Oro y gloria: la ruta hacia El Dorado, son tres de los juegos que les recomendamos fervientemente jugar en estas vacaciones.
Por último, en la sección trasera de NLX encontrarán una compilación de los mejores trucos y secretos para todos los juegos de la consola blanca de Sega, algo que nos estaban pidiendo a través de cartas y e-mails, y que por supuesto cumplimos hoy en obsequiarles.
Esperamos que este número de NLX les guste como nunca, y en especial que les sea de utilidad. No duden en escribirnos contándonos qué les pareció y qué tienen ganas de ver en esta revistita compañera de Next Level.
Mándennos sus cartas y e-mails, mándennos muchos dibujos y no dejen de revisar nuestro sitio web en www.datafull.com para mantenerse al tanto de las novedades que a diario surgen en el mundo de los videjuegos.
Hasta el mes que viene, y felices vacaciones.

STAFF

DIRECTOR, EDITOR y PROPIETARIO
Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Gastón Enrichetti
Maximo Frias

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS
Mauricio Urbides

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio

COLABORAN EN ESTE NUMERO
Hernán Fernández
Marcelo Peñalver
Erica Nuñez Boess

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
DISA, Pte. Luis Sáenz Peña 1832/36
Cap. Fed. Tel.: 4305-3160

NEXT LEVEL EXTRA es una publicación de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Benbihy Videla. Editada por Editorial Power Play, Paraguay 2452 4°B (1121) - Buenos Aires - Argentina.
e-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite. ISSN 1514-9854.

Impresa en Argentina
Febrero de 2001



Por Hernán Fernández

Acá les traemos la primera parte de la solución de Final Fantasy IX, que incluye una explicación de la forma de jugarlo, muy básica para algunos, pero útil para otros que recién empiezan en el mundo del Final Fantasy. La guía obviamente no comprende todos los detalles del juego, ya que, como todos saben, la gente de Square hace sus RPG con miles de vueltas y hablar sobre todo sería imposible. A pesar de ser una historia lineal, siempre pasan cosas distintas de acuerdo a cómo jueguen o contesten en ciertas conversaciones. De todas maneras, les será indispensable a la hora de jugar.

Historia

FFIX se desarrolla en un mundo llamado Gaia. Cid, el líder de una tribu que está a punto de ser atacada por la Reina Brahne, manda a un grupo de sus hombres a raptar a la Princesa Garnet con el fin de obtener de ella alguna información para detener la invasión. La Princesa ya se dio cuenta que a su madre le falla la cabeza y aprovecha la ocasión del rapto para pirársela del palacio y de paso unirse al grupo junto con Steiner, su guardaespaldas. La Reina Brahne, colérica, manda a sus magos negros en busca de su hija, pero VIVI (el único mago negro que no es controlado por Brahne) se une al grupo sin querer y queda envuelto en todo este lío de pura mala leche. Así empieza esta novena entrega de Final Fantasy.







Personajes

• **Zidane Tribal:** tiene 16 años, es el personaje principal, y por el momento no tiene objetivos en su vida. Más adelante va a descubrir ciertas cosas inesperadas. Tiene una cola de chita y le gustan mucho las chicas.

• **Princesa Garnet:** es la princesa de Alexandria, hija de la Reina Brahne. Está cansada de la vida en palacio y quiere recorrer el mundo. Steiner es su guardia personal y la sigue siempre. Tiene habilidades para invocar criaturas y hace uso de la magia blanca.

• **Vivi Ornitier:** es un Mago Negro de 9 años de edad. Es el segundo personaje en importancia de la historia. Aunque es un mago muy poderoso, es muy torpe. VIVI se une al grupo al principio, cuando intentan raptar a la princesa Garnet. Vivi puede dotar de poderes a la espada de Steiner si están al mismo tiempo en el grupo.

• **Adelbert Steiner:** capitán de los Knights of Pluto, único escuadrón de guardias de Alexandria formado por hombres. Tiene 33 años y es un enorme caballero vestido de armadura. Su principal objetivo es proteger a la princesa Garnet y por ese motivo se une al grupo cuando ella es supuestamente raptada por Zidane. Muchas veces durante el juego resulta un elemento gracioso.

• **Eiko Carol:** es la única sobreviviente de una tribu de invocadores y tiene mucho miedo a la soledad. Ella es la única habitante humana de un pueblo de Moogles. Cuando se une al grupo queda como loca con Zidane, lo que ocasiona problemas con la princesa Garnet. Usa Magia Blanca y puede invocar criaturas con poderes curativos.

• **Freya Crescent:** Freya es una de las últimas sobrevivientes de los Dragoon Knights. Ella se une al grupo buscando a su amor perdido. Es una gran guerrera y sus habilidades van a ser muy útiles para el grupo.

• **Quina Quen:** bicho raro si los hay, tiene una enorme lengua que le sirve de corbata. El único objetivo en su vida es convertirse en un/a gran cocinero/a. Como se deben dar cuenta, su sexo resulta indefinido. Usa Magia Azul y su arma principal es un enorme tenedor con el que se come a los enemigos y aprende sus habilidades.

• **Salamander Coral:** éste es un gran guerrero, "gran" en dos sentidos, en tamaño y en calidad. Hace unos años Zidane lo estafó, por eso le cuesta unirse al grupo. El no confía en los demás y se vale por sí solo en todo. Pelea de manera ágil, haciendo golpes extravagantes. Puede curar al grupo, recuperar puntos de magia y lanzar objetos.

Características de los personajes

Cada personaje tiene características que le dan forma, éstas son:
Velocidad (Speed): cuán rápido se llena el contador ATB, o sea cuán rápido es para actuar en batalla;
Fuerza (Strength): determina el poder de los golpes físicos;
Magia (Magic): influye sobre el daño ocasionado por la magia;
Espíritu (Spirit): esto afecta varias cosas, este valor mejora las habilidades de robar, contraatacar o la posibilidad de hacer mucho daño con los golpes;
Ataque (Attack): determina el daño ocasionado con ataques físicos;
Defensa (Defense): reduce la cantidad de daño recibido con ataques físicos;
Evasión (Evade): la habilidad de esquivar golpes físicos;
Defensa mágica (Magic Def): reduce el daño que recibe el personaje de los ataques mágicos;
Evasión mágica (Magic Eva): la posibilidad de esquivar ataques mágicos;
Puntos de Vida (HP): la cantidad de puntos que les tienen que sacar con ataques antes que el personaje estire la pata;
Puntos de Magia (MP): la energía mágica que se puede usar para lanzar hechizos;
Nivel (Lv): representa la evolución del personaje, cada nuevo nivel trae aparejado mejoras en las características, más HP y más MP;
Experiencia (Exp): la experiencia representa lo que se aprende de cada batalla o situación, esto se traduce en puntos que se van sumando y al llegar a cierta cantidad el personaje avanza al siguiente nivel.



Combate

El sistema de combate de FFIX es muy parecido al de FFVII, se enfrentan dos grupos en un campo de batalla y el del jugador puede estar compuesto hasta de cuatro personajes. Éstos pueden posicionarse más cerca o más lejos del enemigo, los que estén adelante van a causar más daño físico, pero también lo van a recibir, los que estén atrás van a causar y recibir muy poco daño, pero las que estén equipadas con armas de largo alcance o hechizos van a poder lanzarlos sin ningún tipo de penalización.

Cada vez que se recibe un golpe un número muestra la cantidad de HP (puntos de vida) que pierde el personaje, si los HP llegaran a cero moriría, así que hay que controlar constantemente los HP y curarse con Potions siempre que sea necesario.

Cuando un personaje recibe suficiente daño entra en un Trance tal cual como los Limits Break del FFVII. Cuando un personaje está en este estado se convierte en una máquina de luchar permitiéndosele usar algunas habilidades que todavía no están disponibles y que son muy poderosas.

Para saber en que momento puede actuar cada personaje se usa el contador ATB (Active Time Battle), cuando la raya verde se complete llegó el momento de actuar. Los comandos que se pueden dar varían de acuerdo al personaje, los básicos son Attack e Item, con el primero atacan al enemigo seleccionado y con el segundo usan algún objeto que tengan en el inventario como por ejemplo una Potion para curarse. Los demás comandos pueden ser de lo más variados como usar algún poder mágico, robar o usar los poderes de una espada. Los personajes van desarrollando habilidades relacionadas con su profesión, por ejemplo Zidane tiene la habilidad Steal por ser ladrón, Vivi por ser mago puede usar habilidades mágicas o Steiner puede hacer cosas locas con su espada.



Magia

Las habilidades que se van aprendiendo a medida que se juega provienen originalmente de las armas y equipo que le pongan a cada personaje. Estos tienen cinco lugares para llenar con equipo: uno es el arma, cada personaje puede usar cierta clase; otro es la cabeza, para poner todo tipo de casco o gorro; siguen las manos o los brazos, donde van los guantes o muñequeras; el torso en el que van las armaduras o túnicas y por último las manos, para poner anillos mágicos. Cada parte del equipo posee habilidades especiales que se le permiten usar a los personajes solo cuando están equipados, pero no a todos, hay habilidades que alguno puede usar pero otro no. La mayoría de éstas habilidades requieren el uso de Puntos de Magia (MP).

A medida que ganan batallas éstas habilidades van acumulando AP, y cuando lleguen al máximo el personaje aprenderá la habilidad con lo que no va a necesitar tener más tiempo equipado el objeto. Por esto conviene siempre usar aunque sea un rato cada equipo que aparezca, para aprovechar y aprender los poderes que éstos contengan. Un ejemplo es la vara de Vivi, cuando la tiene equipada puede usar su poder de fuego, una vez que junte los suficientes AP como para aprenderlo, va a poder cambiar de arma sin perder dicho poder.

Las habilidades tienen siempre una letra: una A (para Action Abilities) o una S (para Support Abilities), las primeras son acciones que pueden usarse en una batalla (por ejemplo Fire o Cure), las segundas modifican las características del personaje de alguna manera, pueden incrementar el daño o prevenir caer en algún estado como la ceguera o el sueño siempre y cuando estén equipadas con piedras mágicas. Éstas suben en cantidad automáticamente cuando se sube de nivel.

Hay ciertos tipos de habilidades que son más poderosas o más débiles contra ciertas criaturas o Bosses:

Los poderes de Fuego son fuertes contra Hielo/No-muertos
Los poderes de Agua son fuertes contra Fuego
Los poderes de Viento son fuertes contra los Voladores
Los poderes de Tierra son débiles contra los Voladores
Los poderes Sagrados son fuertes contra las Sombras
Los poderes de Sombras son fuertes con los Sagrados
Los poderes de Truenos son fuertes en el agua (o cerca)
Los poderes de Hielo son fuertes contra Fuego/Dragón/Insectos/Gigantes



Active Time Events

Muchas veces durante la aventura van a aparecer unos ATE o Active Time Events. Estos son cosas que ocurren en ese instante en algún otro lugar y que influyen o informan de cierta manera en la historia.

Globitos

Ahora resulta más fácil poder ubicar objetos o lugares en la pantalla. Cada vez que al personaje que controlan le aparezca un globito encima de la cabeza quiere decir que hay algo cerca que le llama la atención (!) o lo intriga (?). Solo apretando el botón de acción el personaje agarra el objeto, empuja o hace lo que tenga que hacer en esa situación. Éste método resulta mucho más sencillo que tener que andar apretando el botón el todas partes para ver si de casualidad enganchan alguna cosa útil.

Juego de Cartas

Durante todo FFIX van a poder ir juntando unas cartas, con éstas pueden jugar en algunos lugares acercándose a alguna persona y apretando cuadrado y si logran ganar acumular más cartas.

En total hay cien diferentes y cada una de ellas tiene distinto poder.

Como se juega: antes de cada partido tienen que seleccionar cinco cartas, uno de los dos empieza jugando una en un tablero de cuatro por cuatro espacios. Si se fijan pueden ver que cada carta tiene una o más flechas blancas a los lados y en las esquinas (hasta ocho), es en ésta dirección donde se llevan a cabo los ataques.

Cuando se coloca una carta en la mesa hay que fijarse la relación que tiene con las cartas adyacentes, si no hay flechas que apunten directamente a las cartas de al lado o de la esquina que estén juntas, no pasa nada. Si en la carta que estaba en la mesa hay una flecha, pero en la que se pone no hay, no pasa nada. Si en la que se pone hay, pero en la que estaba en la mesa no, ésta carta es capturada automáticamente. Si en las dos llega a haber flechas se lleva a cabo un combate.



Combate: cada carta tiene cuatro letras o números, la primera es el poder de ataque en hexadecimal (10=4, 11=b, 12=c, 13=d, 14=e y 15=f); la segunda letra es el tipo de ataque que tiene, M es Mágico, P es Físico y X es automático); la tercera es la defensa física y la cuarta la mágica. Cuando se produce un combate, el que tenga el valor más alto de ataque decide el tipo del mismo. El que tenga la defensa más baja para dicho ataque pierde. Cuando una carta le gana a otra en un combate también captura a todas las que tenga esa carta apuntando con una flecha en ese momento.

El juego termina cuando todas las cartas están en la mesa, el que más tenga en su poder gana y puede quedarse con una de las cartas que haya capturado. Si llegaran a capturar las diez cartas se dice que consiguieron un "Perfect" y pueden quedarse con todas. Nunca se puede tener más de cien cartas al mismo tiempo, así que si después de un juego sobrepasan esta cantidad tienen que descartar algunas.





El Reino de Alexandria

Empiezan en un habitación a oscuras, solamente iluminados con la luz de un fósforo. Antes de prender el candelabro del centro de la habitación vayan hasta el fondo y agarren 47 Gil y una Potion. Cuando la enciendan van a poder cambiar el nombre a Zidane. Después que aparezcan sus amigos van a tener que pelear contra el jefe de la banda adornado con una cabeza de dragón.

Jefe Enmascarado

Sólo péguenle y péguenle, en cuanto puedan róbenle para conseguir una Potion. Cuando le partan la máscara listo el pollo.

Apenas termine la pelea van a reunirse con el Boss y a enterarse de la misión: Secuestrar a la princesa Garnet en el Reino de Alexandria.

Alexandria

Una vez en la ciudad van a empezar controlando a Vivi. Ahí nomás, a la izquierda van a encontrar una Potion entre los barriles. En la casa de la derecha van a encontrar 9 Gil en la cama, una Potion en una mesa y un **Fang Card** en el piso de arriba. En la calle más hacia arriba van a encontrar otra Potion a la izquierda. Salgan por el sur, en una casa del medio al fondo van a encontrar una **Lizard Man Card** y en una más a la izquierda una **Sahagin Card**. Vuelvan a la calle y sigan hacia el norte. En los pastos de la derecha van a encontrar 33 Gil y en los de la izquierda una **Goblin Card**. Entren en la Tavern y busquen una Potion a la derecha, una **Flan Card** en el barril de la izquierda y 27 Gil en la puerta. Salgan y sigan a la izquierda. Crucen el arco y acérquense a la casa del medio, ahí les van a decir que el Ticket que tienen es falso, pero para que no se sientan muy mal les van a regalar una **Goblin Card**, una **Fang Card** y una **Skeleton Card**.

Pueden ir a jugar a saltar la soga con las nenas de la izquierda, si saltan 20 veces van a ganar 10 Gil, 50 veces una **Cactuar Card**, 100 veces una **Genji Card**, 200 veces una **Alexandria Card**, 300 veces una **Cat Paw Racket** y 1000 veces un **King Of Skipping Title**. La mejor forma de hacerlo es cerrar los ojos y saltar cuando escuchen que Vivi golpea con los pies contra el suelo.

Salgan por la calle de la izquierda, cuando Rat Kid les pida ayuda acepten con "Allright" y síganlo. Cuando se acerquen a la escalera de la torre un Moogle se les va a caer encima, éste les va





a explicar que pueden grabar cada vez que encuentren un Moogle. Busquen en los pastos y van a encontrar una Tent adelante y una Potion a la derecha. Todavía no suban la escalera, salgan de acá y entren en una casa un poco más arriba. Ahí van a encontrar un Eye Drops, sigan y vuelvan hasta la calle de la escalera. Acérquense hasta el hombre que viene caminando sin darle la espalda. Este es Alleyway Jack y les va a enseñar a usar las cartas. Salgan del bar y vuelvan a la iglesia donde los espera el Rat Kid. Graben, suban la escalera y sigan al Rat Kid por los techos. De un nido por ahí arriba agarren 29 Gil, sigan y van a poder ponerle nombre a Vivi, el Rat Kid se va a presentar como Puck. Ahora no lo sigan bajen unas escaleras y agarren por otro tablón, van a encontrar otro nido con 63 Gil. Deshagan el camino y en otro nido más arriba van a encontrar 92 Gil. Sigan hacia la derecha y arriba.

Una vez adentro del palacio van a controlar de nuevo a Zidane y su grupo. Primero van a tener que ganar una batalla como parte de la obra, muy fácil. Después de esta parte van a tener que interpretar una pelea de espada con Blank, simplemente hagan lo que él les dice, cuanto mejor lo hagan más Gils van a ganar y si llegan a 100 nobles impresionados van a ganar 1000 Gil.

Alexandria Castle

Después del teatro van a aparecer en una habitación con el uniforme de unos guardias que descansan en el piso. Saliendo de esta habitación suban las escaleras y van a cruzarse con una chica, resulta ser la Princesa Garnett. Después de la escena van a poder ponerle nombre a Steiner y van a continuar manejándolo a él buscando a la Princesa.

Vayan a la habitación donde empezaron con Zidane y graben. Revisen una esquina de la habitación para encontrar un Phoenix Down. De vuelta en el pasillo suban, hablen con la Reina Brahne y les va a dar un Silk Shirt. Bajen de nuevo y salgan por el fondo. Bajen la escalera. Salgan por el sur hasta salir del palacio, vayan hacia la izquierda y suban por la escalera que van a encontrar más adelante. Una vez arriba de la torre van a ver una escena y después van a volver a manejar a Zidane. Sigan a la princesa y se van a enterar que ella quiere ser raptada. Steiner los persigue y van a tener una pelea. Es fácil, sólo péguenle y traten de robarle en cuanto puedan. Más adelante, después de una graciosa escena en el teatro van a pelear de nuevo contra Steiner y dos guardias, pero ahora van a tener en el grupo a la Princesa Garnet y a Vivi. Ésta pelea es también muy fácil, usen el poder de fuego de Vivi en Steiner, un par de golpes y los guardias se van a tomar el buque.



Las cosas se van a complicar cuando traten de escapar con el barco volador, la reina está defraudada por la obra y no va a dejar que se vayan. Una última batalla contra Steiner, pero ahora acompañado por una bola de fuego, no se preocupen por la bola, sólo ataquen a Steiner.

Después de que la nave se estrelle un Moogle les va a enseñar como ver un ATE (Active Time Event) en el que la Princesa y Vivi parecen estar asediados por algo grande. Busquen en las cajas un Phoenix Down y graben. Salgan por la parte inferior derecha de la pantalla.

Evil Forest

Recorriendo el bosque van a empezar los encuentros al azar. No pasen de pantalla, quédense por ahí peleando un rato para subir algunos niveles y robarles pociones a los bichos. Cuando ya estén conformes vuelvan a la pantalla anterior, graben y sigan hacia la derecha...



Prison Cage

Nada más empezar Zidane va a ponerse en Trance, en este estado pueden usar un poderoso ataque que cuesta 10 MP y que hace más de 200 puntos de daño. Úsenlo todo lo que puedan. De vez en cuando el Prison Cage usa un poder de absorber con el que le saca vida a Garnet, cada vez que lo usa se ven los puntos de vida que le quedan así que controlen eso y cúrenla cuando sea necesario mientras le pegan.

En cuanto lo venzan otro va a aparecer y va a atrapar a Vivi. La ventaja que tiene ahora es que Vivi lo va a atacar desde su trampa. Manténganlo vivo con Potions y róbenle una BroadSword en cuanto puedan.

Después de la escena busquen unos Bronze Gloves en el timón de la nave. Bajen por la escalera y van a ver unos ATE. Salgan por la derecha y hablen con Vivi. En una cama busquen 116 Gil y en un cofre un Ether. Cuando salgan Zidane va a recordar a Garnet. Elijan la primera opción para tratar de rescatarla. A la izquierda de este lugar busquen un Wrist. Salgan por la izquierda, agarren un Ether y bajen por la escalera. Acá encuentren un Rubber Helm, salgan por la derecha, después de hablar con Baku agarren una Potion y salgan. Por la puerta de abajo van a encontrar un Leather Hat a la derecha. Pueden salir hacia el sur y grabar. Vuelvan adentro y hablen con Baku.

Baku

El Boss del grupo resulta facilongo, sólo péguenle y róbenle pociones, con suerte le van a sacar una Iron Sword.

Después de la pelea vayan a ver a Steiner, subiendo por la escalera y la primera puerta a la izquierda. Después a Vivi, saliendo por abajo y a la derecha. Y salgan de la nave por donde grabaron antes. Antes de salir Blank les va a dar la Blank´s Medicine y les va a recordar que equipen las Ability. Afuera pueden comprar algunas cosas a Cinna y grabar antes de irse.



Crucen el bosque hasta donde encontraron a Vivi y Steiner. Después del ATE sigan hacia el norte hasta una fuente. Si





toman agua van a recuperar todos los HP y MP. Éste es un buen momento para subir un par de niveles más recorriendo las dos pantallas siguientes de la derecha. Vuelvan a la fuente, graben y sigan hasta la tercera pantalla a la derecha.

Mad Root

Esta es la planta principal que manda a todas las demás, justo atrás de ella está atrapada Garnet, así que hay que podarla para poder rescatar a la princesa. Denle con los poderes de fuego de Vivi y con el Skill de Steiner al mismo tiempo que con Zidane le pegan y le roban. Esta planta tiene la habilidad de cegar a sus adversarios así que hagan buen uso de los Eye Drops que tengan. En la mitad de la pelea se va a enganchar Blank con lo que va a ser más fácil.

Después de hacer la ensalada unos bichejos van a salir de abajo del piso, escapen y van a ser encerrados más adelante. Después de las peleas va a venir una muy buena escena. Ya afuera del bosque un Moogle les va a explicar muchas cosas del juego sobre las batallas, las Abilities y demás. Y antes de irse las va a regalar una Moogle´s Flute con la que van a poder llamar a un Moogle para grabar, usar una tienda o mandar una carta en cualquier lugar del World Map.



Mist Continent

Ahora pueden recorrer el mundo, pero antes que nada llamen al Moogle y graben. Antes de entrar en la cueva que está cerca pueden recorrer un poco el mundo para subir unos niveles y juntar algunas pociones.

Si van hacia una puertas que están al oeste van a poder comprar pociones y a la derecha de las puertas van a encontrar un Eye Drops y otra Potion.

Vuelvan al Map World y cuando ya estén conformes entren a la cueva.

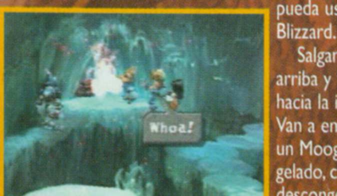


Ice Cavern

En ésta parte tengan cuidado con los chorros de vapor, si cruzan por uno van a pelear contra un bicho. Agarren la Tent del cofre en la entrada y salgan por arriba de todo. En la que viene agarren una Potion y a la derecha van a encontrar un Ether después de la escena. Salgan por arriba. A la derecha tienen un cofre



con una Potion, bajen de ahí y examinen la estalactita de hielo que sirve de puente. Bajen por ahí y van a agarrar un Mage Masher para Zidane. Arriba en esta pantalla van a encontrar otra pared sospechosa, agarren el Elixir y salgan por la derecha. Agarren el Phoenix Down, derritan la pared de la izquierda y agarren un Leather Wrist, equípenselo a Vivi para que pueda usar el Blizzard.



Salgan por arriba y vayan hacia la izquierda. Van a encontrar un Moogle congelado, cuando lo descongelen les va a dar más lecciones sobre el juego y van a poder grabar. Vuelvan y agarren por el otro camino.

Black Waltz Nº1 y su amiguito

De este Boss van a tener que encargarse con Zidane solo porque los otros cayeron dormidos. A pesar de estar solos no resulta tan duro, péguenle sin piedad al Black Waltz primero, ya que éste le tira Blizzard a su bicho y lo cura. Cuando el muchacho caiga denle duro al bicho gigante mientras tratan de mantener los HP a más de 150. Traten de robarle al Ice Giant, si tienen suerte van a conseguir una Mythril Dagger.

Vuelvan al lugar de la pelea, salgan por arriba y en la que sigue también. Ahora Garnet cambió de nombre para pasar desapercibida, a partir de ahora se llama Dagger.

De vuelta al Map World, graben y busquen un pueblito por ahí cerca.



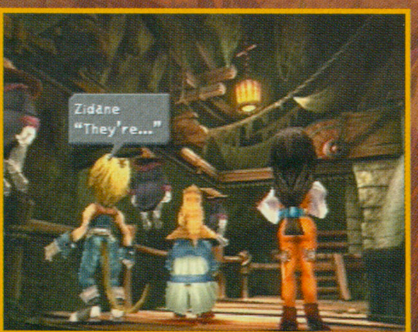
Village of Dali

En el pueblito y después de dormir van a tener un ATE, ahí mismo agarren de la izquierda una Potion y a la derecha una Antidote. Salgan, graben y váyanse del Inn. En la calle a la izquierda van a encontrar 120 Gil. Entren en la casas justo enfrente del Inn y van a poder equiparse. Salgan y vayan hacia el norte, van a encon-



trar a Vivi, después de la charla lo van a raptar. Otro ATE y vayan al Weapon Shop y hablen con Dagger. Otro ATE, salgan, miren por una ventana en al Inn, entren y hablen con Dagger. Salgan del Inn y vayan adonde estaba Vivi. Después de la escena entren al molino. Busquen en la planta baja la Aries Coin y examinen la cosa negra y redonda. Bajen.

Bienvenidos a los subterráneos de Dali. Bajen por el ascensor, agarren 156 Gil del cofre y salgan por el fondo. Después de la escena entren en la casita donde estaba Vivi y agarren una Potion. Salgan y agarren un Eye Drops. Sigan a la derecha y examinen el barril. Un Moogle va a salir, graben, suban por las cajas y agarren un Ether. Pateen la rueda de la derecha y agarren una Potion. Salgan por la derecha. Suban en las cajas de



arriba de la pantalla para agarrar un Iron Helm. Bajen y en el medio de la pantalla agarren un Leather Wrist. Sigan a la siguiente pantalla y van a encontrar a Vivi encerrado en una caja, después que lo liberen agarren 95 Gil de un cofre arriba de todo. Abran las puertas de arriba, agarren dos Phoenix Down uno del cofre y el otro de atrás de la máquina y una Potion. Salgan de ahí y sigan a la derecha.

Después de ver las máquinas salgan por el fondo. Opas ¿que paso? Los tres quedaron encajonados.

De nuevo manejando a Steiner. Bajen las escaleras, busquen a la derecha al fondo para encontrar 135 Gil y debajo de todo una Hi-Potion. Entren en la casa y hablen con el viejo. Después salgan y vayan hacia el sur. Cuando termine la escena van a enfrentar al...

Black Waltz N°2

Ésta es la primera pelea verdaderamente dura. La mejor forma de acabar con el muñeco éste es con golpes físicos, ya que cualquier hechizo que le tiren el lo devuelve con más fuerza. Usen a Dagger para curar a los demás mientras defiende y atáquenlo duro con Steiner y Zidane. Lo más probable es que Vivi caiga rápido en el combate, si llega a morir va a ser muy difícil levantarlo porque apenas lo revivan el Black Waltz lo vuelve a matar. Así que más vale que se dediquen a pegarle la mayor cantidad de veces posible hasta que la palme.

Después de la batalla decidan descansar un rato. Vayan hacia el sur, vuelvan al Inn y péguense una siesta. Graben.

Ahora si quieren pueden salir del pueblo y pelear un rato para subir algunos niveles. Si en una de esas les llega a aparecer una musiquita rara y un zorro mangándoles Ore, usen uno de esos en él y les va a dar 10 AP. Cuando ya estén conformes entren de nuevo al pueblo, graben y vayan de nuevo hacia la nave. Con la primera opción van a poder despegar.



En la nave de carga

Una vez en el aire y después de la escena suban por la escalera del fondo. Van a encontrar a Steiner lloriqueando, después de la conversación entren en la cabina de la nave.

Se va a ver una escena en que Zidane toma el control de la nave y una breve aparición del Black Waltz N°3.

Cuando Steiner le reclama a Zidane que de vuelta la nave, cae el Black Waltz N°3, los muñecos tratan de defender a Vivi pero el bestia los hace puré y los tira de la nave.



Black Waltz N°3

Por suerte contra este bicho Vivi empieza ya en Trance, va a poder tirar cuatro hechizos con mayor daño antes de que se le vaya. Entre éstos ataques y los de la espada de Steiner resulta bastante pichi. Este bichejo usa poderes muy grosos como el Thundard, que es una versión mejor que el Thunder con la que le pega a todos los personajes sacándoles bastante vida. Tengan listas algunas pociones si llegaran a necesitarlas.

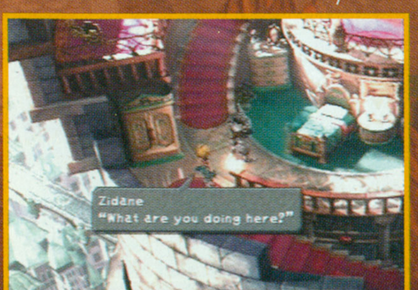


Después de la escena de la persecución van a llegar al fin a...

Lindblum Grand Castle

En cuanto puedan controlar a Zidane vayan por la escalera de la derecha. Entren en la primer puerta que encuentren, ahí van a encontrar un Moogle, graben. Acá agarren a la izquierda un Ether y un Glass Armlet. Vuelvan a la habitación donde empezaron, la de la fuente y salgan por abajo. Suban por el ascensor y van a encontrarse con el Regent de Lindblum... ¿un Oglop?

El Regente fue atacado hace seis meses y transformado en ese bicho feo y su esposa Lady Hilda fue raptada. Zidane decide ir a comer a una taberna y se encuentra con Freya ahí. En la escena siguiente el Regente Cid no puede con su conciencia y le explica a la princesa Garnet varias cosas, una es que fue él quien mandó a raptarla. Otra es que el tuvo un affair con una chica y su esposa se enteró, ella fue quién lo convirtió en un Oglop y huyó en una nueva nave que estaban diseñando.



De vuelta con Zidane, vivi se va a pasear un rato y un ATE les da unas clases sobre los Synthesis Items.

Salgan de la pieza y vayan a la de al lado, van a encontrar un Moogle, graben y bajen la escalera. Acá a la izquierda van a encontrar 163 Gil. Salgan a la calle y vean otro ATE. Entren en el edificio al otro lado de la calle, van a ver otro ATE y Vivi va a recibir un Kupo Nut. Salgan y vayan al fondo de la calle. En el nuevo lugar hay varias cosas. En la casa con el reloj van a encontrar adentro una Hi-Potion y un Echo Screen. A la derecha de la calle van a encontrar todos los negocios de armas y equipo, así como ele de Synthesis Items.

Continuará...

007 The World Is Not Enough

Por Marcelo Peñalver

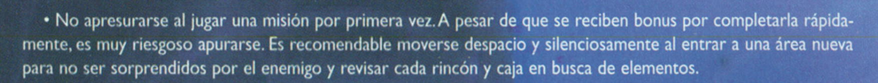
Siguiendo de cerca el guión de la película, este juego de Electronic Arts nos pone en el rol de Bond... James Bond. Y otra vez el agente 007 es llamado a salvar el mundo, esta vez de un maniático terrorista con codicia de armas nucleares. Este adversario es Victor Zokas, también conocido como Renard el anarquista. Pero a no preocuparse ya que con esta completa guía podrás cumplir las 11 misiones del juego como un verdadero agente 00.

Estrategias Generales

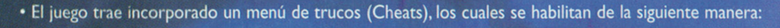


• El sistema de inventario del juego es poco visto. Tiene capacidad para varios objetos, pero no todos aparecen en la lista y en consecuencia James no puede tenerlos en mano. Para ajustar esto, se debe presionar Start y seleccionar 'Inventory', donde se puede elegir los elementos que aparecerán o no mientras se juega. En situaciones extremas se justifica hacer un cambio de arma de esta manera, ya que la perdida de tiempo buscándola mientras se combate puede hasta costar la vida.

• Las misiones en las que Bond no debe ser descubierto son particularmente complicadas. Hay que caminar con cautela (**L1**) para no producir ruido y evitar ser visto. Tampoco se puede usar armas ruidosas y hay que prestar especial atención en los interruptores de alarma, presentes en la paredes. Es preferible atacar a un guardia que esta cerca de dicho interruptor y eliminar a los demás que se acerquen, que agredir a uno que esta lejos del dispositivo y otro active la alarma, causando el fin de la misión o serios problemas para 007.



• No apresurarse al jugar una misión por primera vez. A pesar de que se reciben bonus por completarla rápidamente, es muy riesgoso apurarse. Es recomendable moverse despacio y silenciosamente al entrar a una área nueva para no ser sorprendidos por el enemigo y revisar cada rincón y caja en busca de elementos.



• El juego trae incorporado un menú de trucos (Cheats), los cuales se habilitan de la siguiente manera:

Truco	Dificultad	Misión en que se obtiene	Record a batir
All weapons	007	Turncoat (Nro. 9)	Menor tiempo
Stealthy Bond	Agent o 007	Night-Watch (Nro. 5)	Mayor puntuación
Invulnerable	007	Meltdown (Nro. 11)	Menor tiempo
Power goons	Agent o 007	Russian Roulette (Nro. 4)	Menor tiempo
Power guns	Agent o 007	Flashpoint (Nro. 7)	Mayor puntuación
Infinite ammo	007	Fallen Angel (Nro. 10)	Mayor puntuación

Estrategias de combate



¡Usar el arma apropiada para cada situación! La pistola Wólfram es lo mejor para las ocasiones donde hay que pasar desapercibidos (ya que cuenta con silenciador) pero es inefectiva en feroces combates contra múltiples oponentes. Las ametralladoras, con su gran régimen de fuego, son apropiadas contra uno o varios enemigos alejados, pero en el corto rango, su inhabilidad de matar rápido es desventajosa, por lo que siempre conviene usar una escopeta o el lanzagranadas.

Ponerse al cubierto durante las situaciones de combate. Hay toneladas de oportunidades para hacerlo. Esconderse tras alguna caja o pared es muy útil para evitar disparos ajenos. El hacerse un blanco difícil minimiza el daño y maximiza el potencial de supervivencia.



Rastrear toda armadura que pueda andar por ahí, ya que ¡son la llave del triunfo! Pero hay que pensar bien antes de agarrarlas: Primero se debe mirar el nivel de armadura. Puede ser ventajoso continuar con la protección que se tenga en el momento que renovarla toda con una nueva. Una Heavy Armor lleva el nivel al máximo, no importa si al agarrarla se cuente con 5% o 95% de armadura, y es conveniente reservarla para cuando el nivel sea bajo, ya que así se maximizará su uso y proveerá mayor y extendida protección contra ataques.

Practicar con el Sniper Mode (R1). Es esencial para disparar a guardias u objetos que se encuentren por arriba o debajo de la línea de fuego, y es muy efectivo contra enemigos lejanos. El Sniper Mode mejora la precisión y hace más fácil eliminar enemigos cubiertos tras paredes o cajas.

Destruir las cajas. A menudo dejan al descubierto cartuchos de municiones o hasta alguna armadura. De todas maneras no hay que usar la mejor arma para romperlas, conviene usar la pistola o cualquier arma que no se planee usar, para ahorrar municiones de las mejores.

Moverse para los laterales (L2 y R2). Es imprescindible para lograr una victoria consistente en un combate, ya que permite esquivar ataques sin perder de vista al enemigo, manteniéndolo en la mira mientras se maniobra para ponerse a cubierto tras alguna caja o pared.



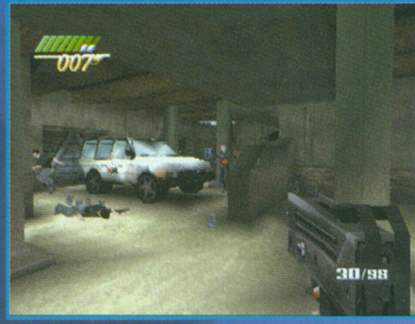
Buscar barriles y extinguidores de fuego, ya que pueden agregar explosivos al combate. Disparándoles con cualquier arma detonan, y cualquier guardia cercano saldrá herido o muerto.

¡No olvidar que las armas necesitan ser recargadas! Es peligroso andar con el arma sin balas durante un combate, especialmente si no hay un lugar donde protegerse. Recargar el arma en el momento apropiado y mantenerla totalmente llena de municiones puede salvarte la vida.



Armas

Aunque generalmente comenzarás las misiones portando sólo la pistola Wólfram P2K, encontrarás poderosas armas, entre un surtido de ametralladoras, escopetas y hasta un rifle de francotirador.



AR36 Sniper Rifle: Poderoso pero lento, solo dispara una bala a la vez, por lo que es inoportuno su uso contra múltiples enemigos. Es capaz de eliminar a un enemigo con un solo impacto y especialmente útil contra guardias cubiertos o difíciles de ver, ya que se permite hacer un zoom con su mira activando el Sniper Mode.

Belgique PS100: Posible de conseguir en la misión 8 – City of Walkways, esta sólida ametralladora es efectiva en varias situaciones, pero principalmente contra enemigos múltiples a larga distancia. El Sniper Mode permite atacar guardias que estén sobre o debajo de vos.



Frinesi Auto: Escopeta automática de rápida recarga. Una buena opción y substituto de ametralladoras en el combate cuerpo a cuerpo, ya que su poder disminuye en objetivos lejanos pero es sencillamente devastador en los cercanos, pudiendo eliminar varios enemigos de un solo disparo.

Frinesi Shotgun: Escopeta tradicional, con el mismo poder y prestaciones que la Frinesi Auto pero con una recarga mucho más lenta. De todas maneras sigue siendo mejor que una ametralladora contra enemigos a corta distancia, ya que una ametralladora solo dispara a un enemigo a la vez y toma varios disparos para eliminarlo.

Grenade Launcher: Como su nombre lo sugiere es un lanzagranadas, de repetición lenta pero extremadamente poderoso. Es especialmente efectivo contra enemigos estáticos, como aquellos escondidos tras alguna caja o pared, o para ser disparado hacia cuartos pequeños, ya que la explosión dañará a todos sus ocupantes.



IAC Defender: No es la defensora de la homónima escuela de computación, sino una pistola alternativa que se puede encontrar en varias misiones. Es bastante poderosa como para eliminar de un solo impacto al enemigo pero solo carga ocho tiros, por lo que no es recomendable su uso bajo ataque masivo.

Ingalls Type 20: Por el nombre pareciera ser de la conocida familia, pero no. Es una ametralladora con un marcado parecido a una Uzi y es recomendable dispararla en ráfagas cortas y controladas para conseguir la mejor relación entre precisión y regimen de fuego. Como con toda ametralladora del juego, conviene



usarla contra enemigos cercanos.

Kazakovich KA-57: Esta ametralladora pesada combina la frecuencia de disparo de una ametralladora común con el poder de una escopeta, lo que beneficia su uso contra varios enemigos a la vez, aunque no puede derribar de un solo disparo a uno. Al encontrarla (misión 10), es necesario 'rastrillar' el mapa en busca de municiones para abastecerla lo necesario.



Koffler KS5: Esta pequeña ametralladora es comparable con la Meyer y la Ingalls. Posee un moderado régimen de fuego y decente precisión, pero su retroceso al disparar hace difícil acertar a larga distancia. Para controlarlo conviene disparar usando el Sniper Mode y en cortas ráfagas.

Meyer TMP: Aún más pequeña que la Ingalls, esta ametralladora posee un gran régimen de fuego, por lo que es necesario recargarla entre batallas para mantenerla lista para la acción. Para minimizar el desperdicio de balas es necesario intentar disparos a la cabeza y soltar rápido el gatillo.

Wólfram P2K: Oportunamente equipada con silenciador, ésta es la pistola que siempre lleva encima James. Es indispensable para lograr una muerte silenciosa, pero al no ser muy poderosa toma varios disparos eliminar a un enemigo, por lo que al encontrar cualquier ametralladora o escopeta conviene optar por el alto poder de éstas.





Dispositivos especiales

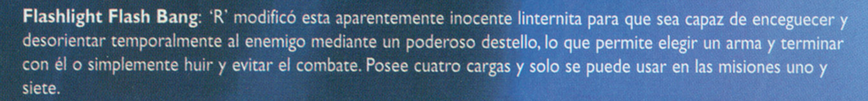


¡Qué sería de James Bond sin los preciados artefactos de 'R'! Al empezar cada misión, 'R' nos describirá cuál de estos chiches están disponibles y nos sugiere para qué pueden ser útiles.

Cell Phone Stunner: Un simple teléfono celular capaz de aturdir discretamente al enemigo mediante una potente descarga eléctrica. El mismo contiene una carga de 100, que disminuye gradualmente con el uso. James lo porta en la mayoría de las misiones, pero es especialmente útil en la nueve, para desactivar una peligrosa bomba.

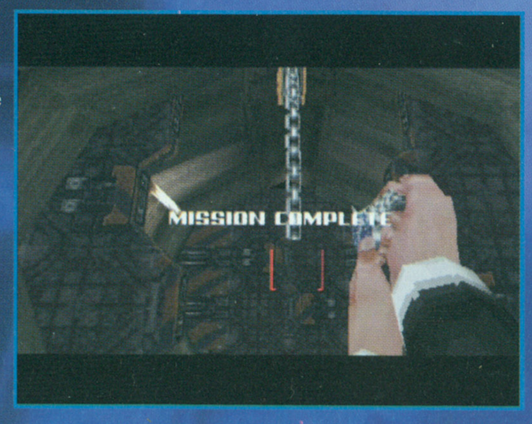
Credit Card Lock Pick: Lo que parece una ordinaria tarjeta de crédito es en realidad una eficaz ganzúa, que con solo equiparla y presionar el botón de disparo es capaz de abrir cualquier puerta cerrada. Por desgracia solo está disponible en las misiones cuatro y cinco, así que en las otras hay que buscar las llaves, como de costumbre.

Fingerprint Scanner: Permite obtener las huellas digitales de los guardias de seguridad, para usarlas en las consolas de las puertas que requieran este método de identificación. Solo es necesario en la primera misión, y es muy fácil de usar: simplemente se equipa y se usa en el objeto a 'escanear'.


Flashlight Flash Bang: 'R' modificó esta aparentemente inocente linternita para que sea capaz de enceguecer y desorientar temporalmente al enemigo mediante un poderoso destello, lo que permite elegir un arma y terminar con él o simplemente huir y evitar el combate. Posee cuatro cargas y solo se puede usar en las misiones uno y siete.

Grappling-Hook Watch: Reloj de muñeca que dispara una soga con un gancho en su extremo, muy útil para salir de situaciones bastante incómodas. Para usarlo solo hay que equiparlo y apuntar con su mira el objeto al que quieras engancharte. 'R' nos lo facilita en las misiones 2 y 6.

Micro Camera: Cámara fotográfica en miniatura, que James oculta en el bolsillo de su chaqueta. Para sacar una foto hay que apuntar al objeto y entrar al Sniper mode para ver la mira, luego apretar la 'x' y mirar en la pantalla el aviso de que la foto fue tomada satisfactoriamente. Se usa en la misión 5.





Night-Vision Glasses: Anteojos que permiten ver en áreas escasamente iluminadas gracias a su visión infrarroja. Al equiparlos y activarlos la pantalla se volverá verde y los guardias rojos, lo que facilita mucho su identificación. Estas gafas se usan en las misiones 6 y 7.



Pen Explosive: ¡Tené cuidado al escribir con esta lapicera!, ya que contiene un poderoso explosivo capaz de destruir puertas que de otra manera serían impenetrables. Usarla es muy fácil: Solo equipala, parate enfrente del objeto que quieras volar y apretá 'x'. Disponible en la misión 9 y también en la 10, donde usamos la de 'M'.

Radiation Detector: Este pequeño dispositivo crea un indicador de radiación en la pantalla para saber el nivel al que está expuesto James. Un nivel muy alto produce daño severo –Y no hay armadura que valga-, por lo que es muy útil para evitarla. Se puede usar solo en la última misión (11).



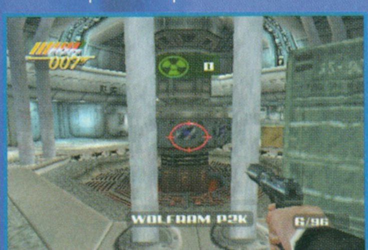
Rocket Launcher: Lanzacohetes camuflado en una video cámara que se usa en la misión 8 – City of Walkways. Los cohetes se pueden teleridigir, por lo que conviene dejarle obtener el objetivo (confirmado mediante voz) para conseguir efectividad, ya que de otra manera es muy difícil acertarle a algo.

Telephone Bug: Dispositivo diminuto que puede ser colocado en un teléfono ordinario para monitorear comunicaciones. En la misión 5 hay que 'pinchar' cinco teléfonos para determinar si Davidov es el traidor que buscás. Para activarlo solo hay que acercarse a un teléfono, equiparlo y presionar 'x'.

Tranquilizer Gun: Esta pistola tranquilizadora está a disposición en la misión 5 solamente y tiene municiones limitadas, por lo que se debe moderar su uso. Su efecto es temporario, no permanente, por lo que conviene rematar al enemigo con los puños cuando su efecto esté desapareciendo.

VLF Disruptor: Oculto en un bolígrafo, es útil para inutilizar dispositivos electrónicos, como el detector de metales de la misión 1. Para utilizarlo hay que equiparlo y presionar el botón 'x'. Con el VLF activo se puede caminar a través del detector sin que tus armas o dispositivos especiales sean detectados.







ENTREGA A DOMICILIO EN TODO EL PAIS POR CONTRAREEMBOLSO

AV. RIVADAVIA 2988 (FRENTE A PLAZA ONCE)
CAP. FED. - TELEFONO: 4865-8178
ABIERTO DE LUNES A SABADOS DE 9 A 20 HS.
E-MAIL: CONTACTO@POWERALL.COM.AR

VISITANOS EN INTERNET: WWW.POWERALL.COM.AR


FINAL FANTASY X
ファイナルファンタジーX


FINAL FANTASY X
ファイナルファンタジーX


NEXT LEVEL
EXTRA


NEXT LEVEL
EXTRA

Misión 1: Courier

Dificultad 2/5





Objetivos: Interrogar a Lachaise, conseguir el maletín con dinero y escapar, sin dañar civiles.

- Usar el VLF Disruptor para pasar por el detector de metales
- Esperar que el guardia descuide la puerta
- Evitar o disparar a los cámaras de seguridad
- Acomodar el diploma de la pared para abrir el pasadizo secreto
- Usar el Fingerprint Scanner en el frasco
- Usar el Fingerprint Scanner en las puertas cerradas
- Agarrar el maletín y escapar por la ventana

Misión 2: King's Ransom

Dificultad 2/5





Objetivos: Capturar a la asesina sin lastimar a ella ni a civiles.

- Correr a través de las calles
- No perder tiempo matando a los francotiradores
- Disparar a todo el que se cruce en el camino
- Apuntar con el Grapple Watch al globo aerostático y colgarse

Misión 3: Cold Reception

Dificultad 3/5



Objetivos: Proteger a Elektra y destruir los parapentes motorizados

- Disparar a los guardias que están en el suelo e ignorar el primer parapente y los demás guardias
- Esquiar hacia la derecha y bajar por los declives, matando guardias y recolectando municiones
- Al llegar a Elektra quedarse en el corredor y eliminar a los tres parapentes y guardias que aparezcan circunstancialmente

Misión 4: Russian Roulette

Dificultad 2/5

Objetivos: Interrogar a Zukovsky y ganar dinero en el casino



- Caminar hacia la chica de la barra y hablar con ella.
- Cuando el guardia de la derecha abandone la puerta abrirla con la Credit Card Lockpick
- Hablar con el Zukovsky y después ir hacia el guardia de la otra puerta. Mostrarle el comprobante de crédito
- Ganar $100.000 jugando al Blackjack. Aquí van las reglas y recomendaciones:

1- El objetivo del juego es conseguir 21 (o lo más cerca posible de 21) con la suma de las cartas

2- El Rey, la Reina y el 10 valen 10. El As puede valer 1 o 11, según se prefiera

3- Si la suma de las cartas supera 21, se pierde automáticamente, por lo que es recomendable parar en 16 aprox., y hasta a veces se puede ganar con menos

4- Siempre mirá la carta develada del crupier, ya que puede orientarte sobre sus chances de superar tu suma sin pasarse

5- Intentá apostando de a $300 hasta conseguir $30.000, después subí la apuesta a $10.000 por juego

- Una vez conseguidos los $100.000, llevárselos a Zukovsky

Misión 5: Night Watch

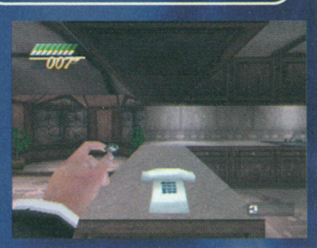
Dificultad 3/5

Objetivos: 'Pinchar' los teléfonos, fotografiar evidencia y conseguir la tarjeta de identificación de Davidov, evitando a los guardias de la villa.

- Pinchar el teléfono del pequeño cuarto de estudio
- Salir de la habitación de Elektra y tomar el camino de la izq.
- Caminar sigilosamente (**L1**) y usar los puños para matar a los dos guardias
- Pasar de largo la puerta y bajar por la escalera hacia un gran salón
- Abrir con la Credit Card Lockpick la puerta de la derecha eliminar al guardia, recoger el dardo y fotografiar el cianotipo
- Abrir la siguiente, matar al guardia y pinchar el teléfono
- Abrir la próxima, recoger el escudo y los dardos. Volver a subir por la escalera
- Entrar por la puerta de este piso y ocuparse de los dos guardias.
- Pinchar los dos teléfonos y fotografiar la computadora.
- Volver al piso de abajo y entrar por la cuarta puerta del gran salón
- Matar al guardia y pinchar el último teléfono, presente en la cocina
- Fotografiar los documentos de la habitación que está al final del pasillo y volver al gran salón
- Hablar con Davidov, matar a sus guardias (con cualquier arma) y luego dispararle a él
- Seguirlo hasta el garaje, agarrar el escudo (puede venir bien), y eliminarlo
- Recoger su tarjeta de identificación

Nota

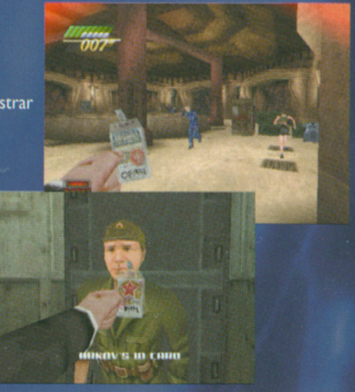
Lo de 'Evitar' a los guardias, como dicen las instrucciones de la misión, no es del todo necesario. Lo principal es que no lleguen a activar la alarma, y esto se puede lograr matándolos a trompadas -literalmente-, previo uso de la pistola tranquilizadora, si fuera necesario.





Misión 6: Masquerade
Dificultad 4/5

Objetivo: Encontrar a Renard, recuperar la Locator Card y escapar, sin herir a soldados ni técnicos.



- Mostrarle al guardia el pase
- Recoger la tarjeta de seguridad
- Transitar el corredor y agarrar las armas del cuarto del costado
- Apagar las luces y escabullirse de los guardias
- Abrir la puerta con la tarjeta, recorrer el pasillo de la derecha y mostrar el pase al guardia
- Entrar a la habitación y recoger la Radiation Card
- Mostrársela al próximo guardia, entrar y accionar el panel para abrir la puerta donde estaban dos guardias conversando, ir y entrar
- Proteger a la chica mientras abre la puerta
- Entrar y correr a través de las puertas cerradas que se cierran disparando a los guardias
- Explotar el barril para poder avanzar y seguir hasta el final del pasillo.
- Recoger la Locator Card
- Escapar usando el reloj en la cadena transportadora

Misión 7: Flashpoint
Dificultad 4/5

Objetivos: Desactivar la bomba, rescatar a los rehenes y proteger a la Dra. Jones.



- Despejar los canales 1, 2 y 3: Eliminar a los guardias sin que maten a ningún técnico, usando el Flash Bang para cegarlos
- Buscar armas y escudos en los cuartos vacíos
- Atravesar la tubería (Pipeline A) con los Night-Vision Glasses puestos
- Proteger a la Dr. Jones mientras prepara el equipo de mantenimiento para escapar
- Subirse al aparejo

Misión 8: City of Walkways
Dificultad 4/5

Objetivos: Proteger a Zukovsky y a la Dra. Jones, destruir los helicópteros y escapar.

- Eliminar a los guardias impidiendo que lleguen hasta Zukovsky y la Dra. Jones
- Eliminar al 1er y 2do helicóptero con la cámara lanzamisiles, recargándola en el capo del auto
- Cruzar por la tubería de muelle a muelle evitando los disparos del tercer helicóptero
- Agarrar la llave inglesa (Wrench)
- Descender por la escalerilla del muelle para conseguir la pistola lanza señales (Flare Gun)
- Volver a subir y llegar al cuarto del final de este muelle
- Abrir la válvula de gas con la llave inglesa
- Dispararle a la válvula con la pistola lanza señales para destruir al tercer y último helicóptero. Escapar por la tubería.



Misión 9: Turncoat
Dificultad 2/5

Objetivos: Capturar a Bullion con vida, terminar con la amenaza terrorista. Proteger a los civiles.



- Eliminar a los guardias en las calles
- Entrar a la estación y subir al subte
- Avanzar por los vagones sin matar civiles
- Bajar del subte, usar la Pen Explosive en la puerta para descubrir un túnel
- Llegar a la bomba y dispararle a las placas que giran sobre ella para descubrir el mecanismo
- Desactivar la bomba con el Cell Pone Stunner y salir de la estación
- Seguir a Bullion sin dispararle hasta que te detengan

Misión 10: Fallen Angel
Dificultad 5/5

Objetivos: Encontrar y liberar a 'M', matar a Gabor y enfrentar a Elektra



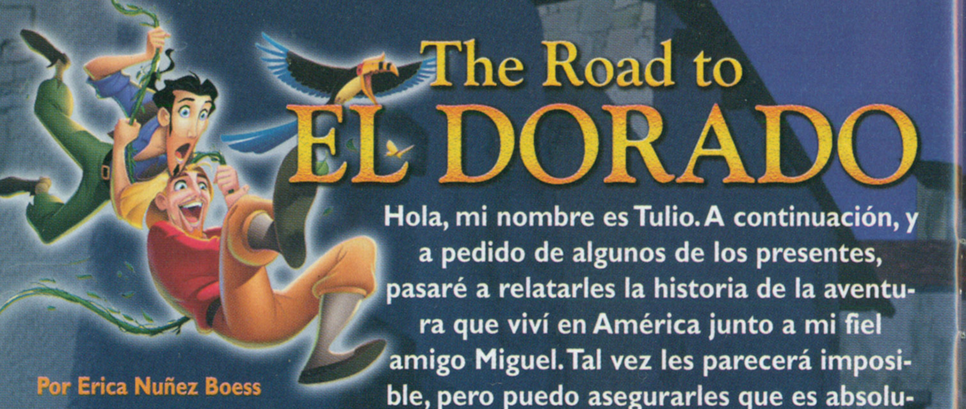
- Recoger armas (incluyendo el Grenade Launcher de un cofre)
- Subir al segundo piso y matar a Bullion con el Grenade Launcher
- Agarrar la llave de Bullion
- Abrir la puerta del tercer piso con la llave y encontrar a 'M'
- Recoger la Pen Explosive en el segundo piso abriendo la puerta con la tarjeta de 'M'
- Liberar a 'M' volando la reja con la Pen Explosive
- Proteger a 'M' mientras abre la puerta del cuarto piso
- Ir al cuarto piso y matar a Gabor (ayuda mucho usar sus propios explosivos y los chalecos)
- Abrir la puerta con la tarjeta de Gabor y matar a Elektra antes de que asesine a 'M'

Misión 11: Meltdown
Dificultad 4/5

Objetivos: Encontrar y vencer a Renard, rescatar a la Dra. Jones y escapar del submarino

- Tomar el camino de la derecha
- Conseguir la Control Room Key (entre otras cosas), volver y tomar el camino de la izq.
- Entrar al Control Room con la llave y bajar por la escotilla del fondo
- Correr los torpedos con el interruptor e introducirse por el conducto de aire
- Seguir a Renard hasta la zona de radiación (podés utilizar el precario pero efectivo mapa de abajo), pasando por las tuberías de vapor
- Usar el Radiation Detector para saber el nivel de radiación (no debe llegar a 100) y atravesar el área
- Continuar la persecución hasta llegar a la computadora
- Destruir los paneles azules
- Recoger la llave que deja caer Renard al morir
- Liberar a Christmas con la llave (hay que volver por la zona radioactiva y la de vapor)
- Llegar al cuarto de torpedos y escapar por la escalerilla





The Road to EL DORADO

Hola, mi nombre es Tulio. A continuación, y a pedido de algunos de los presentes, pasaré a relatarles la historia de la aventura que viví en América junto a mi fiel amigo Miguel. Tal vez les parecerá imposible, pero puedo asegurarles que es absolutamente la verdad.

Por Erica Nuñez Boess

Nuestra aventura comenzó en un pequeño mercado, en España, junto a la entrada del puerto, cuando Miguel y yo encontramos un pedido de captura con nuestros nombres y rostros. No podíamos dejar eso allí, a la vista del público mientras deambulábamos por el lugar, y decidimos llevarlo con nosotros. Pero tendríamos que salir de la ciudad lo antes posible, para evitar ser descubiertos por los guardias. Y hablando de guardias, justamente había uno bloqueando la salida del mercado, por lo que no nos quedaba otra opción más que fugarnos en uno de los barcos que estaban prontos a partir. Aquí es donde surgió otro pequeño problema: el guarda del puerto nos informó que para pasar por allí había un peaje de 20 pesetas para los hombres, pero que era gratis para las mujeres. Perfecto, todo lo que tendríamos que hacer ahora era conseguir el dinero. Y qué mejor lugar para hacerlo que en el mercado. Pero toda nuestra fortuna consistía de tan sólo una peseta. Algo tendríamos que inventar. Hablando con los mercaderes del lugar, averiguamos que los pollos se vendían por 20 pesetas, y que podríamos conseguir una bolsa pequeña de maíz por 1 peseta. Justamente detrás del carro del maíz dimos con un pollo que aparentemente no tenía dueño. Como era bastante escurridizo, incluso para nosotros dos, invertimos todo nuestro capital en un poco de maíz para utilizarlo como cebo. Por suerte, dio resultado. Así que ya estaba todo listo. Venderíamos el pollo al comerciante de aves, conseguiríamos el dinero y saldríamos de allí. El detalle que no tuvimos en cuenta era que el mercader no nos compraría un pollo por tanto dinero: sólo nos pagó 5 pesetas. Pero por lo menos ya estábamos en camino de conseguir lo que necesitábamos.

Junto al vendedor de pollos encontramos la entrada de lo que parecía un bar. Entramos a ver qué podíamos conseguir allí. Y cuán grande sería nuestra suerte, que sentado en una mesa encontramos un apostador que nos ofreció jugar una partida de dados con él. Habría que invertir nuestras ganancias si queríamos obtener más dinero. Luego de algunas manos, cuando ya llevábamos ganadas casi 10 pesetas, el hombre amenazó con retirarse, dado que se había quedado sin dinero para apostar. Pero a último momento ofreció una apuesta final: nosotros poníamos todo nuestro dinero, y él jugaba un antiguo mapa que supuestamente mostraba el camino a la mítica ciudad de oro, El Dorado. Miguel, impulsivo como siempre, aceptó la apuesta sin pensarlo. Y así fue como nos hicimos de un mapa, a mi entender, inservible, y que nos había costado todo nuestro capital. Por lo visto, ten-



dríamos que encontrar otro medio para salir de aquí.

Estábamos por salir del bar, cuando escuchamos una breve charla sobre nosotros entre el guardia que cuidaba la salida del mercado y uno de sus compañeros. Al parecer salieron a buscarnos por la ciudad, dejando libre el paso. Salimos a recorrer las calles, y dimos con un torero que narraba sus grandes hazañas a una joven doncella que asomaba a una ventana. Nos acercamos y, hablando con él, nos enteramos que era el Gran Malezo, el único torero capaz de derrotar a El Diablo, el toro más feroz de España. Seguimos con nuestra recorrida y nos topamos con un pequeño que se presentó con el nombre de Don Mocoso, para luego dispararnos con un tirachinas. Como estaba obstruyendo nuestro camino y parecía decidido a no dejarnos pasar, me pareció que lo mejor era unirnos a su juego. Convencí a Miguel de que entre en un barril que estaba a nuestras espaldas y lo utilice como escudo para acercarse a él. Aparentemente al valiente Don Mocoso no le pareció justo nuestro método, y se fue corriendo, dejando en el suelo su tirachinas, el cual obviamente tomé. Nunca se sabe cuándo puede uno necesitar un arma como esa. Proseguimos nuestro camino, y volvimos a escuchar a los guardias, que esta vez se disponían a custodiar los muelles para evitar nuestro escape.

Al cruzar el arco que defendía Don Mocoso encontramos un vestido detrás de una valla. Lamentablemente era imposible tanto saltarla como derribarla, por lo que nos vimos obligados a encontrar otro método para conseguir el vestido. En nuestra recorrida nos encontramos con el cuidador de El Diablo, que al parecer tenía una impresión un tanto diferente del Gran Malezo. Según su versión, el valiente toreador no era ni tan valiente ni tan grande, sino todo lo contrario. Había salido corriendo de su encuentro con el toro. Y aún le temía, porque a El Diablo no se le olvidaba una cara. Tal vez esto podría sernos útil para derribar aquella valla.

Volvimos a hablar con el Gran Malezo, y le pedimos una demostración de su grandeza. Lo seguimos hasta el gran portón que encerraba a la bestia, y cuando el cuidador se fue, lo liberamos. De más está decir cuál fue la reacción de nuestro bravo torero. Salió corriendo a refugiarse en una fuente cercana. Para llamar la atención del animal, utilizamos el tirachinas, y salimos corriendo para colocar el cartel de pedido de captura en la valla antes que el toro nos alcance. Afortunadamente, nuestro plan fue más que exitoso: derrotamos a El Diablo y conseguimos el vestido. Estábamos volviendo al mercado, cuando aparece Don Mocoso con su padre, pidiéndonos que le devolvamos su tirachinas, cosa que accedimos con gusto.

Cuando llegamos al mercado, busqué un lugar para cambiarme y ponerme el vestido, así de esa forma podría engañar al guarda del puerto y distraerlo mientras mi compañero se escabullía por la puerta. Al parecer el hombre estaba bastante interesado en mí, así que no vio a Miguel cuando pasó agachado detrás de él. Una vez traspasado el portal del muelle, nos enfrentamos a otro problema: cómo pasar el muro que nos separaba del barco de Cortés, que era el más próximo a zarpar.







Frente a nosotros, encontramos lo que parecía el motor de las cintas transportadoras que llevaban la carga hasta el barco. Este motor consistía de un burro (que por cierto se veía muy cansado) y una cuerda que colgaba frente a él. Tal vez si pudiéramos encontrar algo que atrajera la atención del burro y lo hiciera caminar, lograríamos hacer funcionar la cinta. Detrás de tan extraña maquinaria encontramos unos toneles repletos de zanahorias, pero estaban custodiados por dos guardias. Nuevamente fue el turno de Miguel de esconderse dentro de un barril vacío y acercarse lentamente a las zanahorias cuando los guardias miraban hacia otro lado. Una vez conseguido nuestro botín, todo lo que tuvimos que hacer fue colgarlo frente al burro y la cinta comenzó a avanzar. Miguel subió por una escalera para volver a colarse dentro de un barril vacío, pero la cinta lo arrojó al agua. Al parecer, tendríamos que invertir el sentido de la misma. Buscando cómo lograr esto, encontramos una palanca que efectivamente cumplió su propósito cuando la accionamos. Ahora sí, podíamos llegar al barco de Cortés dentro de los toneles que estaban siendo cargados antes de zarpar.

En camino hacia América

El barco fue despedido del puerto con grandes festejos, y para nuestra desgracia, los barriles que ocupábamos sirvieron de apoyo para un pesado baúl que nos impidió salir por un buen tiempo. Cuando los marineros finalmente lo retiraron, e hicimos nuestra triunfal aparición, no fuimos tan bien recibidos por la tripulación como esperábamos. Inmediatamente fuimos confinados a una pequeña celda, donde al parecer no teníamos muchas posibilidades de escapar.

Todo lo que teníamos a nuestra disposición era una manzana, que sería nuestra cena, y almuerzo del día siguiente. Pero mi intención no era permanecer allí hasta el mediodía siguiente. Tomé la manzana, con mi gran habilidad como escalador trepé una gruesa viga que se encontraba debajo de la rejilla que estaba en el techo, y arrojé la fruta a Altivo, el caballo de Cortés. A cambio, el astuto corcel me arrojó un bichero, una especie de gancho con un largo mango. En realidad yo le había pedido la llave de la celda, pero tendría que conformarme con eso. Para colmo, el bichero golpeó a Miguel en la cabeza, dejándolo totalmente inconsciente.

Como iba a tener que arreglarme solo para salir de allí, comencé a revisar más a fondo el lugar. Con el bichero pude alcanzar una escalera de cuerdas, que me permitió llegar a una reja tras la cual se encontraba un marinero dormido y una mona. Tomé unas galletas que vi junto al marinero, y eso pareció intranquilizar a la mona. El marino trató de tranquilizarla, y así pude aprender su nombre. Una vez que el marinero volvió a su sueño, le ofrecí a la mona una galleta a cambio de una de las cinco llaves de colores que había junto a su cama. De esta forma pude obtener sólo dos de las llaves, ya que si le pedía una tercera, el primate se inquietaba tanto que despertaba a su compañero de habitación y me enviaba de vuelta a la celda y sin las llaves.

Buscando un lugar dónde utilizar estas llaves, pude cruzar hasta la puerta que había al otro lado de la celda mediante un pasamanos que atravesaba el techo. Una vez allí, me vi frente a una puerta con dos cerraduras. Probé las llaves que tenía en mi poder. Una encajaba, pero la otra no. Volví al cuarto de la mona, y le cambié la llave que tenía por otra de las que había allí. Tuve que repetir esto hasta obtener las dos llaves que abrieran la puerta. Cuando logré esto, pude entrar a un pequeño cuarto que albergaba una serie de cañones, donde encontré a otro marino que al verme me indicó gentilmente el camino de vuelta a mi celda. Tan gentilmente que caí de espaldas y quedé tan aturdido que no pude reaccionar por un buen rato.

Según lo que me contó Miguel más tarde, esto fue lo que pasó a continuación: Miguel trepó por la escalera de cuerda, y cruzó la habitación por el pasamanos. Entró a la habitación de los cañones, y agachado, para que no lo viese

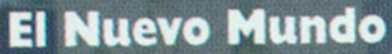




el marino, llegó hasta un pañuelo que había en el suelo. Se lo puso en la cabeza, y de esta forma se hizo pasar por otro miembro de la tripulación. Luego de una charla con el marino, donde se enteró que le tenía fobia a las ratas, Miguel lustró los cañones con los calcetines que le dio su nuevo compañero. Terminado su trabajo, el marino le permitió tomar algunas de sus galletas y salir "a dar una vuelta". Nuevamente en el calabozo, Miguel abrió la rejilla que se encontraba en el piso, pero no podía mantenerla abierta. Pidió ayuda a Altivo, que nuevamente le arrojó un bichero. Ahora si podía mantener la rejilla abierta. Colocó unas galletas allí dentro como cebo, y esperó que una rata que rondaba por la celda se acerque. Una vez atrapado el roedor, lo colocó dentro de uno de los calcetines, y volvió junto a los cañones para mostrarle su presa al marinero, que del susto quedó en shock por un buen rato.

Con el calcetín que aún tenía en su poder, lo embebió en aceite y lo encendió con una de las lámparas que alumbraban el lugar, para así poder encender la mecha de uno de los cañones. Desperté por la sacudida que provocó la bala del cañón al hacer un agujero en la pared del barco. Fui a reunirme con Miguel, que me contó qué había sucedido, y me asomé por el recién abierto boquete, y desde allí pude trepar a la cubierta. Ahora tendría que ayudar a Miguel a escalar hasta aquí. Me acerqué a Altivo, donde encontré una fuerte cuerda, y la até a una gran argolla que había junto al bote salvavidas. Una vez que mi compañero estuvo a mi lado, traté de girar una manivela que movía el bote, pero estaba casi paralizada por la falta de uso, así que fue el turno de Miguel, que con su extraordinaria fuerza pudo accionar el mecanismo y bajar el bote hasta la cubierta. Pero tendríamos que encontrar alguna forma de echarlo al mar. Justamente a pocos pasos había un gran tonel repleto de manzanas. Conociendo la afinidad de Altivo por la fruta, tomé una y la coloqué sobre un tablón que había frente al caballo. Tal como lo esperaba, Altivo se abalanzó sobre la manzana, lanzando el bote al agua. Desafortunadamente, la manzana salió disparada hacia el agua también, y de esta forma ganamos un nuevo compañero de viaje.





El Nuevo Mundo

Arribamos a las costas de América luego de una travesía un tanto agitada. Allí nos encontramos con un panorama que parecía muy poco alentador. A pocos metros del mar había una serie de esqueletos humanos con una espada aborigen clavada en uno de ellos. Sin pensarlo demasiado, como de costumbre, Miguel tomó la espada y se acercó a una enorme piedra con aspecto extraño. Recordando el mapa, que mi compañero aún traía consigo, reconocimos en ella a la Piedra Pájaro, el primer punto indicado en camino a El Dorado. Realmente éramos muy afortunados.

Haciendo uso de su nueva espada, Miguel cortó unas enredaderas que nos impedían el paso y nos

adentramos en la espesa jungla. No tuvimos que avanzar mucho, cuando encontramos a una gigantesca serpiente amenazando a un indefenso pero valiente armadillo. Sin poder controlar su debilidad por ayudar a los más indefensos, mi compañero se prometió volver a rescatar a la pequeña criatura. Seguimos avanzando, y nos encontramos con el segundo punto indicado en el mapa: la Sombra del Cuervo. Pero para llegar allí tendríamos que encontrar alguna forma de escalar las empinadas paredes de piedra. Junto a un árbol que había en el lugar, Miguel encontró una caña que podía utilizarse como flauta. Recurriendo a su "insuperable talento musical", espantó a la serpiente con una de sus melodías. El simpático armadillo, a quien bautizamos Bibo, inmediatamente se unió a nuestro viaje en agradecimiento por nuestra ayuda.

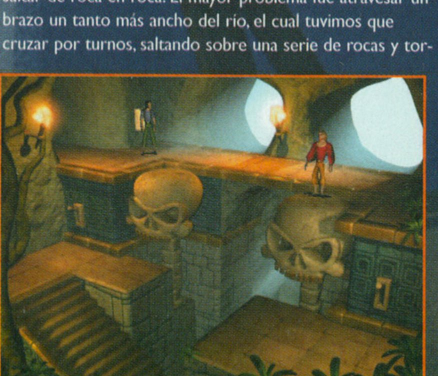


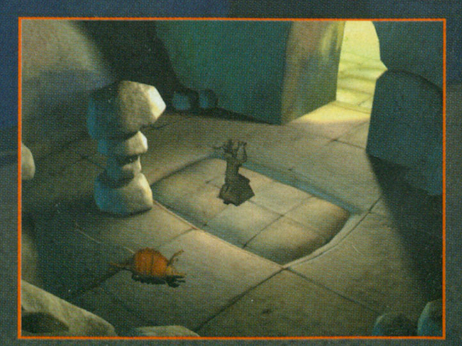
Pensando en cómo escalar hasta la cima del cuervo, recordé haber visto sobre la Piedra Pájaro una enredadera que parecía lo suficientemente fuerte. Mandé a Miguel a cortarla, y volvimos junto al flexible árbol debajo del cuervo. En ese momento se me ocurrió un brillante plan. Le pedí a Miguel que sostuviera la rama del árbol, mientras yo ataba a Bibo con la enredadera. Subí a Bibo a la rama, y cuando Miguel la soltó, salió disparado hacia arriba. Una vez allí, todo lo que tenía que hacer era amarrar la liana a una piedra o un tronco fuerte y lanzarla hacia nosotros. Miguel y yo trepamos por la enredadera y logramos alcanzar la cima.

Una vez allí, proseguimos a la derecha, donde encontramos un arroyo que nos cortaba el camino. Con la ayuda de una rama que corté de una árbol cercano, y gracias a la fuerza de Miguel, pudimos derribar una grupo de rocas que había junto a la orilla. A partir de allí, todo fue cuestión de saltar de roca en roca. El mayor problema fue atravesar un brazo un tanto más ancho del río, el cual tuvimos que cruzar por turnos, saltando sobre una serie de rocas y tortugas acuáticas que asomaban a la superficie, y esquivando algunas pirañas que merodeaban por allí. Para que mi compañero pudiera alcanzar la otra orilla, tuve que ayudarlo un poco arrojando una gran piedra que encontré a mi lado y así pudiera saltar el último tramo. Para nuestra sorpresa, nuestro amiguito Bibo pudo cruzar al igual que nosotros, y sin ningún problema.

Seguimos el cauce del río, y dimos con el tercer punto indicado en el mapa: una enorme calavera de piedra. Ya nos encontrábamos cerca de la meta. Buscando una forma de entrar, accioné una palanca que encontré junto a mí. Logré de esta forma abrir la puerta, pero también se abrió el puente donde se encontraba Miguel, y mi compañero desapareció. Ahora no tenía más opción que entrar al lugar y buscar alguna forma de ayudarlo a regresar.

Una vez dentro, comencé a accionar las palancas que fui encontrando en cada una de las habitaciones en las que entraba. Cada una abría la puerta hacia otra sala nueva. Finalmente llegué al lugar donde había empezado, pero esta vez una puerta nueva se había abierto. Ya superado este





pequeño laberinto de puertas y palancas, tuve acceso a un primitivo ascensor que me llevó a la parte superior de este extraño lugar. Al parecer, mientras yo hacía esto, Miguel encontró un camino de vuelta al puente de donde había caído, repitió mi recorrido a través del laberinto, y finalmente se reunió conmigo.

Ahora que estábamos juntos nuevamente, podríamos proseguir nuestro camino. En este nuevo recinto al cual habíamos llegado encontramos otra serie de palancas que accionaban dos calaveras gigantes que funcionaban como elevadores. Haciendo uso de nuestro incomparable ingenio, pudimos arreglarnos para llegar a la escalera que nos sacaba de allí de la siguiente forma: le pedí a Miguel que se coloque sobre la calavera que estaba más alejada de nosotros, y accioné la palanca más próxima a mí. De esa forma, nos fuimos turnando, mientras uno estaba sobre un elevador, el otro accionaba la palanca que los movilizaba, y así llegamos los dos a la salida.

Avanzamos por las escaleras, y dimos con una entrada junto a la cual había una figura hundida en la piedra. Atravesamos la abertura en la roca y encontramos una enorme figura con una cascada, que se asemejaba a una mujer llorando. Era uno de los últimos puntos indicados en el mapa a El Dorado. Al acercarnos, vimos que detrás de la figura había una pequeña abertura en la pared. El problema era que al acercarnos tanto Miguel como yo, unos barrotes nos impedían la entrada. Debía haber algún tipo de mecanismo que funcionaba con el peso. Fue en ese momento que, en otro ataque de genialidad, enviamos a Bibo a averiguar qué había del otro lado de la abertura. Y fue así como nuestro pequeño amigo nos trajo una extraña estatua, que por su forma parecía encajar en la figura que vimos en la entrada a la cascada.

Volvimos al lugar donde estaba la figura en la roca.





Nuestra estatuilla encajaba perfectamente. De pronto, la cascada de la Mujer que Llora dejó de correr, dejando a la vista una escalera. Sin pensarlo dos veces, subimos por allí. Y cuál no sería nuestra sorpresa cuando en la cima encontramos nada más ni nada menos que a nuestro fiel amigo Altivo, que nos aguardaba junto a una cabeza de piedra gigante. ¡Era la Cabeza de Dragón, el último indicador del mapa!

Siguiendo la dirección indicada por el dragón, y confiando en el instinto de nuestro equino compañero, proseguimos nuestro camino a través de una densa bruma. De repente, nuestro guía pisó sobre terreno poco firme y caímos por una pendiente muy empinada frente a una cascada. Allí encontramos a unos nativos que nos permitieron subir a su ambarcación y nos condujeron a una ciudad impresionante

El Dorado

Fuimos recibidos en la Ciudad de Oro como dioses que llegaban para salvarlos. Nos ofrecieron todo cuanto tenían a cambio de nuestros favores. El único que no creía en nuestra divinidad era Tzekel Khan, el Sumo Sacerdote del lugar. Tal era su odio por nosotros, que decidió destruirnos. Y para ello creó un gigantesco jaguar de jade, al que inmediatamente ordenó que nos siguiera. Huyendo de tamaña bestia, nos encontramos frente a un puente custodiado por cuatro totems, que no tenían intención de dejarnos pasar a menos que hagamos una ofrenda a cada uno. Al tratar de acercarme a Miguel para trazar algún plan, las orejas de uno de los totems más próximos a mi compañero se iluminó. Miguel buscó en sus bolsillos, y todo lo que encontró que produjera sonido fue su flauta de caña. Trató de improvisar una melodía para agradar al tótem, pero éste le pidió que no volviera a hacer



algo como eso. Así y todo, elevó una parte del puente. Ahora era mi turno de complacer a otro ídolo. Cerca de donde me encontraba, había un esqueleto que tenía una especie de trofeo dorado. Lo acerqué al tótem con los ojos encendidos, y éste elevó su porción del puente, encantado frente a la belleza de mi ofrenda. Luego Miguel llevó el calcetín que aún conservaba al ídolo con la nariz encendida, que entre confundido e hipnotizado por el penetrante aroma, elevó la tercera porción del puente. Finalmente, para completar el paso hacia el otro lado, llevé unas galletas al tótem con la boca encendida. Y en agradecimiento por mi ofrenda, elevó la última parte del puente. Ahora podríamos cruzar antes de que nos atrape la maquiavélica creación de Tzekel Khan.

Pero no nos sería tan fácil. En nuestro camino de huida se interpuso un ancho río de lava, que nos separaba de dos grandes puertas. Miguel me preguntó cómo haríamos para sortearlo, y en ese momento recordé cómo habíamos cruzado el río de las rocas y las tortugas. Le mencioné ese episodio a mi compañero, quien no tuvo ningún tipo de reparo en salir saltando inmediatamente sobre las candentes rocas que asomaban a la superficie. Una vez que Miguel se encontró en terreno seguro junto a una de las puertas, fue mi turno de saltar, pero algunas de las piedras se habían hundido bajo el peso de mi amigo, y me fue imposible llegar junto a él. Terminamos cada uno frente a una puerta diferente, y sin saber cómo abrirlas. De repente, Miguel vio una palanca junto a la puerta que tenía frente a sí. Al activarla, se abrió la entrada frente a mí. Deduje que cerca del lugar debería haber otra palanca que hiciera lo mismo con la puerta donde se encontraba mi compañero. Y así fue. Apenas avancé unos pasos cuando di con el mecanismo que buscaba.

Lo que pasó a continuación fue un tanto desagradable, pero ya que les narré mi historia hasta este punto, es mi obligación de continuar hasta el final.

Luego de sortear el río de lava, y con el jaguar gigante aún a nuestras espaldas, nos encontramos frente a un complicado mecanismo de elevadores, palancas y escaleras que nos permitía alcanzar la parte más alta del edificio. Sólo llegando allí podríamos librarnos del gigantesco animal.

Para evitar a las repelentes arañas que pululaban por el lugar, nos las arreglamos de un modo similar que con los elevadores de la calavera. Uno de nosotros activaba la palanca que permitía al otro llegar al nivel superior, y cuando una de las arañas se encontraba sobre un elevador, lo hacíamos descender. De esta forma, los desagradables arácnidos entraban en los nidos que había en las paredes y ya no volvían a molestarnos.

Una vez que llegamos a la cima del templo, llegamos a una saliente utilizada para los sacrificios. Metros más abajo podía verse un gigantesco remolino donde eran lanzadas las ofrendas a los dioses. Apelando a nuestra excepcional agilidad y rapidez mental, llevamos al jaguar hasta el borde de la saliente, que se desplomó bajo su peso, y el gigante de piedra cayó al fondo del remolino.

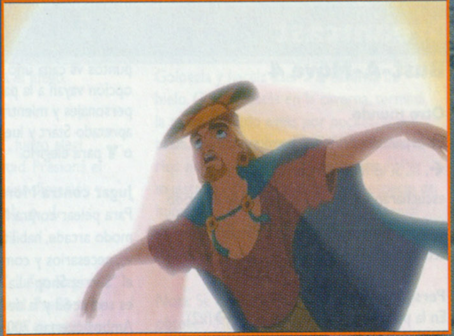
Ya nos habíamos liberado del jaguar y de Tzekel Khan. Pero otra amenaza llegaba a la Ciudad Dorada. Era Cortés, que al parecer había encontrado la entrada a la ciudad. Y la única forma de proteger al lugar de la amenaza española era formar una columna de agua que derrumbe las rocas de la entrada y les impida el paso.

La ciudad contaba con un mecanismo que podía lograr esto, el Templo del Agua, pero el único que sabía cómo hacerlo funcionar era Tzekel Khan. Y ya no podíamos contar con su ayuda. Tendríamos que arreglarnos por nuestra cuenta.

Ni bien entramos al templo, Miguel no tuvo mejor idea que separarnos para ahorra tiempo. Ahora me encontraba solo para explorar el lugar. Atravesé algunos cuartos llenos de objetos hasta llegar a uno donde había una especie de bomba de agua, que le faltaban algunos engranajes. Afortunadamente cuento con una excelente memoria visual, y recordé haber visto algunos dispersos en los demás recin-







tos. Partí en seguida a juntarlos, y los coloqué en los piñones correspondientes. En mi recorrida por el lugar observé otros dos objetos que llamaron mi atención: una piedra azul que ocupaba el lugar del ojo de una figura de la pared, y un sol de oro que apareció misteriosamente detrás de mi cuando terminé de arreglar la bomba. No podía retirar la piedra de la pared con mis manos, pero sí pude juntar el sol dorado. Y gracias a él pude atravesar una puerta que tenía una réplica del amuleto tallada en su superficie.

Esa puerta me dio acceso a otra habitación, donde había una palanca detrás de una reja, y una impresionante estatua de una pantera. Cuando quise acercarme a la palanca (que supuse que activaba la bomba) la estatua tomó vida mágicamente y comenzó a perseguirme por el lugar. Corrí para escapar de la amenaza, y pude librarme casi milagrosamente. En mi desesperación, recordé unas enormes trampillas que había en el suelo en dos habitaciones. Llegué a una de ellas, y accioné el mecanismo para abrirla justo cuando la estatua se encontraba sobre ella.

Mientras tanto, por lo que luego me contó mi compañero, él también encontró cosas interesantes en el lugar. Con ayuda de su espada indígena, pudo abrir las compuertas que cortaban el paso del canal que recorría el templo, permitiendo el paso del agua una vez que se active la bomba. Con la misma espada logró quitar la piedra azul de la pared. Esa piedra le dio acceso a la otra puerta que se encontraba en la sala de la bomba. Luego de atravesarla, se encontró dentro de otra habitación, con otra pantera de piedra y una compuerta similar a las que había en el resto del templo. Accionó el mecanismo para abrirla de la misma forma que las demás, y la pantera comenzó a perseguirlo a él también. Afortunadamente logró escapar de ella de la misma forma que yo. A veces, de tantas aventuras vividas juntos, llegamos a pensar de la misma forma.

Una vez a salvo, Miguel volvió al lugar donde la estatua había cobrado vida, y pudo accionar el mecanismo para abrir la compuerta. Al mismo tiempo, yo accionaba la palanca para encender la bomba. El agua comenzó a fluir, llenando el canal y saliendo del edificio.

Luego de eso, me dirigí al barco que habían preparado los habitantes del lugar, repleto de objetos de oro, para volver a mi España natal. Debía cruzar la entrada de la ciudad justo a tiempo para evitar quedar sepultado por el derrumbe que iba a sellarla para siempre. Mi amigo Miguel iba a quedarse a vivir allí. A último momento hubo un pequeño contratiempo, un error de cálculo, y estuvimos a punto de perecer en el intento. Pero mi fiel compañero se lanzó al rescate, permitiéndonos salir ilesos, renunciando a una vida de gloria en El Dorado. Aunque en la aventura perdimos todo el cargamento del precioso metal.

Y este es el fin de nuestra historia. ¿Qué cómo logramos arribar a las costas españolas sanos y salvos? Van a tener que disculparme, pero tendremos que dejar eso para otra oportunidad.



Dreamcast

Bust-A-Move 4

Otro mundo
En la pantalla principal, presionen X, ←, →, ←, X. Si lo hicieron correctamente escucharán un sonido. Seleccionen el modo puzzle, luego la opción "Arcade" para acceder a más puzzles.

Personajes Extras
En la pantalla principal, presionen →(x2), X, ←(x2). Si lo hicieron correctamente escucharán un sonido.

Lectura del Tarot
En la pantalla principal, presionen ↑, X, ↓, X, ↑. Si lo hicieron correctamente escucharán un sonido. Vayan a la pantalla de opciones para acceder a una nueva selección. Alternativamente, completen el modo story.

Buzz Lightyear Of Star Command

Game Shark Codes
Energía Infinita
32F9270F00000190

Créditos al máximo
CC33E4B0000003E7

Capcom vs. SNK: Millennium Fight 2000

Personajes EX
Esta variante de los personajes con diferentes movimientos se habilita en el Shop de Secrets y cuesta de 2000 a 3000 puntos. Luego de comprar esta opción vayan a la pantalla de selección de personajes y mientras los elijen mantengan apretado Start para pasar de Normal a EX y luego presionen A, B, X, o Y para elegirlo.

Jugar como "Evil" Ryu y "Evil" Iori
Completen el juego con los modos de Capcom y SNK, en arcade, con Ryu e Iori. Con esto habilitan los secrets 34 34 ("Evil" Ryu) y 49 ("Evil" Iori). Estos cuestan 7000 puntos vs cada uno. Luego de comprar esta opción vayan a la pantalla de selección de personajes y mientras los eligen mantengan apretado Start y luego presionen A, B, X, o Y para elegirlo.

Jugar contra Morrigan y Nakoruru
Para pelear contra Morrigan y Nakoruru en modo arcade, habilítenlos con los puntos vs. necesarios y compren sus "Sombras" en el "Secret Shop". La sombra de Morriganes es secret 63 y la de Nakoruru es el 64. Ambos cuestan 700 puntos vs. Para hacerlos aparecer no tienen que continuar el juego y tener GPS: 60000 (groove points) al final del tercer match (la tercer "cara" que enfrentan). Para pelear contra Morrigan, elijan la opción de Capcom. Para pelear contra Nakoruru, elijan SNK.

Nota: *La manera más facil es yendo a las opciones y poniendo el juego lo más facil posible, el tiempo a infinito, el daño a lo menor posible, y el "medidor" de energía al máximo.*

Escenario de Morrigan
Gánenle a Morrigan en modo arcade para habilitar su escenario (secret 67) en el shop. Cuesta 1200 puntos vs.

Escenario de Nakoruru
Gánenle a Nakoruru en modo arcade para habilitar su escenario (secret 68) en el shop. Cuesta 1200 puntos vs.

Sumar puntos sin jugar
Pueden sumar puntos vs. para usar en el "Secret Shop". Vayan al modo training, elijan sus personajes y enemigos, y luego sólo dejen la máquina prendida por un par de horas sin tocar nada en la pantalla de batalla. Con esto sumarán hasta 999 puntos vs. por cada vez que lo hagan. Para juntar más, salgan al menú y repitan el proceso.

Modo de a pares
Derrotá a Morrigan y a Nakoruru en el modo arcade para habilatar este modo (secret 71) en el shop. Éste modo te costará 1800 puntos vs.

Chu Chu Rocket!

Puzzles Modo Hard
Completen todos los puzzles en modo normal.

Puzzles Modo Special
Completen todos los puzzles en modo Hard.

Puzzles Modo Manía
Completen todos los puzzles en modo especial.

Crazy Taxi

Desactivar flechas indicadoras
Antes que aparezca la pantalla de selección de personaje mantengan apretado **R** + **Start**. Si lo hicieron bien, el mensaje "No Arrows" aparecerá en la punta izquierda de la pantalla.

Desactivar indicador de dirección
Antes que aparezca la pantalla de selección de personaje mantengan apretado **L** + **Start.** Si lo hicieron bien, el mensaje "No Destination Mark" aparecerá en la punta izquierda de la pantalla.

Modo experto
Antes que aparezca la pantalla de selección de personaje mantengan apretado **L** + **R** + **Start**. Si lo hicieron bien, el mensaje "Expert" aparecerá en la punta izquierda de la pantalla.



Dreamcast

Taxi especial
En la pantalla de selección de personaje, aprieten rápidamente **L, R, L, R, L, R** o **L + R, L + R, L + R**. Luego seleccionen el personaje para manejar una bicicleta en vez del taxi.
Alternativamente, completen los 16 niveles Crazy Box para habilitar el Taxi Especial para cada personaje, que puede ser elegido en los modos: crazy box, arcade, u original. Para elegir la bici en modo crazy box, hagan ← sobre el personaje de Gus y, para hacerlo en los modos arcade u original, presionen ↑ en la pantalla de selección de personaje.

Modo "Otro Día"
En la pantalla de selección de personaje, mantengan apretado **R** mientras elijen al conductor. Si lo hicieron bien, el cartel "Another Day" aparecerá en pantalla. Este modo modifica varias lugares del juego.

Display alternativo
Comiencen el juego en los modos arcade u original. Luego presionen **B** en el pad 3 para cambiar el display a perspectiva de primera persona.
Presionen **Y** en el pad 3 para cambiar a otro ángulo de cámara. Presionen **X**, **X**, **X**, **X**, **X**, en el pad 3 para ver un velocímetro y presionen **A** en el pad 3 para volver al display normal.

Dance Dance Revolution 2nd Remix

Nuevas opciones de juego
En la pantalla principal, mantené apretado **B** mientras seleccionás "arcade mode" para habilitar las opciones de "Vs.", "Single Play", "Couple", y "Double".

Todos los temas
Seleccioná "arcade mode", luego "marcá" "Hard" en la pantalla de selección de dificultad. Presioná →, →, →, seleccioná la opción "Hard", y comenzá el juego.

Modo Oculto
Seleccioná "arcade mode", luego elegí cualquier modo de dificultad. Presioná el joystick análogo en cualquier dirección y presioná ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.

Modo "Mirror"
Seleccioná "arcade mode", luego elegí cualquier modo de dificultad. Presioná el joystick análogo en cualquier dirección y presioná ←, →, ←, →, ←, →, ←, →.

Modo "Pequeño"
Seleccioná "arcade mode", luego elegí cualquier modo de dificultad. Presioná el joystick análogo en cualquier dirección y presioná ←, ↓, →, ↓, ←, ↓, →, ↓, ↑.

Selección de personaje y flechas
Seleccioná "arcade mode", y presioná el joystick análogo en cualquier dirección en la pantalla de selección de dificultad.

Dead Or Alive 2

Controla la pose de victoria
Cuando tu personaje esté haciendo la pose de victoria, mantené apretado **X** y presioná el pad de direcciones o el joystick análogo para mover la cámara.
Mantené apretado **B** para hacer zoom y el pad direccional para girar la camará.

Nueva vestimenta de Kasumi
Elegí el modo Story y seleccioná la tercera vestimenta de Kasumi, que es la rosa. Jugá hasta que pelees contra vos mismo. La vestimenta de la Kasumi de la CPU será negra.
Nota: Esta vestimenta sólo puede ser usada por la CPU.

Pelea de noche en Aerial Garden
Activá la selección de nivel para el modo versus. Luego, en la pantalla de selección de nivel, "marcá" Aerial Garden y apretá **Y** o **R**.

Secuencia oculta FMV de Ayane
Seleccioná Ayane y jugá hasta que pelees con Kasumi en el nivel White Storm. Golpeala y hacela caer a la caverna de hielo. Cuando estés en la caverna, terminá la pelea. Cuando estés por nockearla golpeala de manera que "vuele" alejandola varios metros de Ayane. La secuencia FMV muestra a Ayane disparando una especie de humo azul en vez de la secuencia normal en que se escucha al personaje decir, "You Runaway Shiobi."

Nota: Se requiere bastante práctica para obtener esto.

Pantalla de pausa completa
Poné el juego en pausa y apreta **X** + **Y**.

Molestar al oponente
Usá los siguientes combos para "molestar" a tu oponente:

←, →, ←, **R**
→, ←, →, **R**
↓, ↓, **R**
←, ←, **R**

Nota: También podés substituir **A** + **X** + **Y** en vez de **R**.

Dynamite Cop

Nota: Este juego también se conoce como Dynamite Deka 2.

Misiones Extra
Completen las misiones 1, 2, y 3 para habilitar las misiones 4, 5, y 6. La misión 4 está basada en la misión 1 con una sola vida, armas con doble poder de daño y sin "continues". La misión 5 se basa en la 2 con un tiempo límite en cada habitación y sin opción de continuar. La misión 6 se basa en la 3, con muy poca energía, unos pocos power-ups de energía, ningún otro power-ups, y sin opción para continuar.

Jugar como Monkey
Completen las misiones 4, 5, y 6 para habilitar a Monkey. Monkey pelea muy parecido a Bruno.

Jugar como el Bruno original
Recolecten todas las ilustraciones en el juego para habilitar al Bruno original de Die Hard Arcade.



Dreamcast

Jugar como Cindy
En la pantalla de seleción de personajes, "marquen" a Ivy y luego mantengan apretado Start para habilitar a Cindy de Die Hard Arcade.

Mini-juego Tranquilizer Gun
Completen el juego una vez.

Creditos infinitos (Mini-juego Tranquilizer Gun)
Completen las misiones 1, 2, y 3 sin continuar para obtener creditos ilimitados para el Mini-juego.

Extras
Nota: Este truco requiere el Dreamcast Web Browser. Carguen el navegador de internet y entren a Dreamcast Network : **http://www.dreamcast.com.** Vayan a la parte Games/Downloads/Game Extras. Bajen el "Dynamite Cop Detonator Pack" en un VMU que tenga un juego grabado del Dinamite Cop. Luego, pongan el CD del juego y vayan al menú de opciones. Seleccionen el "Detonator Pack" y elijan combinar el Detonator Pack con el juego que ya tenían grabado, habilitando lo siguiente:

- Una nueva arma "atontadora" que aparecerá al azar en el juego.
- Gráficos extras en el modo Caribbean Pirates.
- "Marquen" a Ivy en la pantalla de selección de personajes y mantegan apretado Start para habilitar a Cindy de Die Hard.

Guilty Gear X

Jugar como Testament
Lleguen al nivel 20 en modo survivor y Testament los desafiará. Gánenle para habilitarlo como jugador.

Jugar como Dizzy
Lleguen al nivel 30 en modo survivor y Dizzy los desafiará. Gánenle para habilitarla como jugadora.

Modo Guitly Gear
Completen el modo arcade con todos los personajes para habilitar el modo Guitly Gear. Alternativa, lleguen y completen el nivel 100 en modo survivor.

Colores alternativos de los personajes
En la pantalla de selección de personaje, "marquen" uno de ellos y presionen Select para usar su quinta paleta de colores. Presionen A + X mientras seleccionan a un luchador para usar la sexta paleta de colores. Presionen B + Y mientras seleccionan a un luchador para usar la séptima paleta de colores.

Hidden And Dangerous

Para usar estos códigos necesitarán un teclado para Dreamcast

Modo de trucos
Escriban "IWILLCHEAT" como nombre o en cualquier pantalla del menú para habilitar el modo de trucos. Luego, escriban alguno de los siguientes códigos para activar su correspon-diente función (la pantalla de créditos es el mejor lugar):

Invencibilidad
"CANTDIE"
Todos los ítems
"ALLLOOT"
Abrir todas las puertas en la misión
"OPENALLDOOR"
Matar a todos los enemigos
"KILLTHEMALL"
Ver las coordenadas del jugador
"PLAYERCOORDS"
Energía completa
"GOODHEALTH"
Revivir compañeros
"RESURRECTION"
Pasar de misión
"MISSIONOVER"
Perder misión
"GAMEFAIL"
Modo cabezones
"FUNNYHEAD"
Gráficos en wireframe
"DEBUGDRAWWIRE"
Versión del juego en alemán
"BLUESTARS"
Ver secuencia final
"SHOWTHEEND"
El juego cargará inmediatamente la secuencia final.

Hydro Thunder

Comienzo Rápido
Este truco se hace con el controlador del jugador 1. Mantengan apretado **L** durante la cuenta regresiva de la ca-rrera. Suelten **L** y mantengan apretado **R** cuando la cuenta llegue a 3. Suelten **R** y mantengan apretado **L** cuando la cuenta llegue a 2. Suelten L y mantengan apretado **R** cuando la cuenta llegue a 1. Si hicieron todo bien el bote saldrá más rápido y obtendrán un turbo de 4 segundos.

Jedi Power Battles

Modo Jedi Power Battle
Durante un juego de dos personas, presionen **R** + **A** + **B** + **X** + **Y** para activar el modo Jedi Power Battle y hacer que un jugador dañe al otro y viceversa. Repitan el código para desactivarlo.

Jugar como Ki-Adi-Mundi
Completen los siete niveles de entrenamiento y graben el juego para habilitar al Jedi Ki-Adi-Mundi.

Jugar como Darth Maul
Completen el juego con Qui-Gon Jinn. Luego, en la pantalla de selección de personaje, "marquen" a Qui-Gon Jinn y apreten Select. Su foto reemplazará a la de Qui-Gon Jinn. La versión de Darth Maul con la que vas a jugar es la misma con la que luchan en el nivel 5, Tatooine.

Jugar como la Reina Amidala
Completen el juego con Obi-Wan Kenobi. Luego, en la pantalla de selección de personaje, "marquen" a Obi-Wan Kenobi y apreten Select. Su foto reemplazará a la de Obi-Wan Kenobi. La reina pelea con sus puños y una pistola láser.

Jugar como el Capitán Panaka
Completen el juego con Plo Koon. Luego, en la pantalla de selección de personaje, "marquen" a Plo Koon y apreten Select. Su foto reemplazará a la de Plo Koon. El capitán pelea con sus puños y una pistola

Dreamcast

láser.

Niveles Extra
Para habilitar los niveles 11 y 12, tres de tus personajes tienen que estar a nivel 10 con 100 de habilidad cada uno. Cuando jueguen con un cuarto personaje, los dos niveles se habilitarán para cuando hayan llegado con el cuarto personaje a nivel 10 y 100 de habilidad. Para habilitar el nivel 14 los cinco personajes tienen que estar a nivel 10 y con 100 de habilidad.

"Ultimate Saber"
En el nivel 14, luchen contra 100 oponentes, incluyendo todos los tipos de tropas del juego para habilitar el "Ultimate Saber", que es el sable láser con mayor poder. Este sable les permitirá matar a los enemigos de un sólo golpe, excluyendo a los enemigos finales del nivel. Lo pueden prender y apagar del menú que aparece cuando ponen el juego en pausa.
Nota: Sólo tienen que obtenerlo una vez con un solo personaje para que sirva para todos los demás en ese modo de juego.

Jet Grind Radio

Jugar como D.J.K.
Seleccionar Pirahna y presionen A, Y, X, X, B, Y, mientras ella está bailando.

Pandilla Love Shockers
Completen todos los niveles Shibuya-cho con un ranking "Jet" para habilitar a la pandilla Love Shockers.

Pandilla Noise Tank
Completen todos los niveles Benten-cho con un ranking "Jet" para habilitar a la pandilla Noise Tank.

Pandilla Poison Jam
Completen todos los niveles Kogane-cho con un ranking "Jet" para habilitar a la pandilla Poison Jam.

Goji Rokkaku
Habiliten a los Love Shockers, Noise Tank y Poison Jam, luego completen todos los niveles de Grind City con un ranking "Jet" para habilitar a Goji Rokkaku.

Pots (el perro)
Primero, habiliten todos los personajes extra (Love Shockers, Noise Tank, Poison Jam y Goji). Luego de completar el juego, jueguen el nivel "Monster of kogane" antes de Benten Boogie". Luego de completar esos niveles, un noise Tank los desafiará luego del capítulo 2. Ganen el desafío de Noise Tank para habilitar a Pots.

King Of Fighters Dream Match '99

Pantalla de pausa completa
Poné el juego en pausa y apretá X + Y.

Asistencia de compañero de equipo
Cuando seleccionas el órden de pelea antes de la lucha, mantené apretado B. Tené en cuenta si uno de los personajes es neutral o amistoso. Luego si tu personaje está aturdido en la pelea, mantené apretado X + Y + A para que tu co-equiper entre a la lucha.

"Survival Mode" alternativo
Completá el juego en modo "survival' una vez. Luego, "marcá" la opción "Survival Mode", mantené apretado Start y presioná A para pelear con personajes individuales en vez de batallas de equipo.

Colores de vestimentas alternativos
En la pantalla de selección de personaje, "marcá" a un luchador, y luego presioná alguna de las siguientes combinaciones:

Color normal	A
Segundo color	A + X
Tercer color	A + Y
Cuarto color	A + X + Y

Vestimentas alternativas
En la pantalla de selección de personaje, "marcá" uno de los siguientes luchadores, luego mantené apretado Start y presioná A, B, X, o Y:

Kyo Kusanagi
Terry Bogard
Andy Bogard
Joe Higashi
Ryo Sakazaki
Robert Garcia
Yuri Sakazaki
Mai Shiranui
Billy Kane
Orochi Yashiro
Orochi Shermie
Orochi Chris
Omega Rugal

Sword of the Berserk: Gut's Rage

Modo Battle Arena
Terminá el juego en modo Normal.

Modo No Limit
Terminá el juego en modo Hard.

Mini Juego Puck
Para obtener este mini juego, terminá el juego en modo Easy.

Metropolis: Street Racer

Honda S2000
Completen el modo "quest" una vez para habilitar el coche Honda S2000.

Porsche 911
Completen el modo "quest" dos veces para habilitar el coche Porsche 911.

Psychic Force 2012

Jugar como Richard Wong
Acumulen más de seis horas de juego o completen el modo "story" con los diez personajes.

Jugar como Keith Evans
Acumulen más de 12 horas de juego. Alternativamente, habiliten a Richard Wong y completen el modo arcade con todos los personajes y con el juego puesto dos rounds por lucha.

Jugar como Burn Gliffis
habiliten a Richard Wong y Keith Evans.

Dreamcast

Luego, completen los modos "story" y arcade con todos los personajes, incluyendo Richard Wong y Keith Evans, con el juego puesto dos rounds por lucha.

Jugar como Evil (Silver) Emelio
Acumulen más de 16 horas de juego. Alternativamente, jueguen con Emelio 30 veces. Este nuevo personaje es idéntico a Emelio, pero tiene diferentes movimientos de color.

Jugar como Good (Golden) Emelio
Acumulen más de 18 horas de juego. Alternativamente, jueguen con Emelio 50 veces. Este nuevo personaje es identico a Emelio, pero es bueno.

Batalla de Psychic Force 1 actualizada
habiliten a Keith Evans y Burn Gliffis. Luego, dejen que la demo de juego corra hasta que llega un punto donde se ve a Keith y Burn luchando en una versión gráfica mejorada de Psychic Force 1.

Vestimentas alternativas
En la pantalla de selección de personaje "marquen" a uno de ellos y presionen **B**. Nota: Esto no funciona en modo "story".

Puyo Puyo 4

Jugar como Dopple Aruru
Terminá el juego en modo Quest. Pasá la pantalla de ránkings luego de los créditos y seleccioná "free play" o "versus mode". Luego, en la pantalla de selección de personaje, mantené apretado **L** y presioná **Y**, luego movete a la izquierda de Satan o a la derecha de Scheze.

Jugar como Carbuncle
Terminá el juego en modo Quest. Pasá la pantalla de ránkings luego de los créditos y seleccioná "free play" o "versus mode". Luego, en la pantalla de selección de personaje, mantené apretado **R** y presioná **Y**, luego movete a la izquierda de Satan o a la derecha de Scheze.

Rainbow Six

Usen estas combinaciones durante el juego (Repítanla para desactivar el truco):

Modo Dios Avatar
Presionen ↑ (Joystick Analogo) + ↓ (Pad direcciones) + **B** para activa invencibilidad para tu jugador.

Modo Dios para Equipo
Presionen ← (Joystick Análogo) + ↓ (Pad direcciones) + **B**

Respiración fuerte
Presionen ↓ (Joystick Análogo) + ↓ (Pad direcciones) + **B**

Modo cabezones
Presionen ↑ (Joystick Analogo) + ↓ (Pad direcciones) + **X**

Modo Mega cabezas
Presionen ← (Joystick Análogo) + ↓ (Pad direcciones) + **X**

Modo Polska
Presionen ↓ (Joystick Análogo) + ↓ (Pad direcciones) + **X**

Modo Stumpy
Presionen ← (Joystick Análogo) + ↓ (Pad direcciones) + **Y**

Modo Brains
Presionen ↑ (Joystick Análogo) + ↓ (Pad direcciones) + **Y**

Modo "Side scroller"
Presionen ↓ (Joystick Análogo) + ↓ (Pad direcciones) + **Y**

Modo Clodhopper
Presionen ← (Joystick Análogo) + ↓ (Pad direcciones) + **A**

Modo Rudeza
Presionen → (Joystick Análogo) + ↓ (Pad direcciones) + **A** para cambiar muerte instántanea para el que se encuentra cerca de tu jugador.



Condiciones de victoria
Presionen ↑ (Joystick Análogo) + ↓ (Pad direcciones) + **A** para cambiar las condiciones de victoria si/no.

Por Ej.: Si antes activaban una alarma y perdían, con el truco no se pierde la misión.

Ready 2 Rumble Boxing

Estos trucos se ingresan seleccionando "Championship Mode", luego "New Game' y poniendo las claves como nombre de gimnasio.

Categoría Bronce
RUMBLE POWER
Este código también habilita a Kemo Claw cuando estamos en modo arcade.

Categoría Plata
RUMBLE BUMBLE
Este código también habilita a Bruce Blade cuando estamos en modo arcade.

Categoría Oro
MOSMA!
Este código también habilita a Nat Daddy cuando estamos en modo arcade.

Categoría Campeón
POD 5!



Dreamcast

Este código también habilita a Damien Black cuando estamos en modo arcade.

Fondos Alternativos
Pongan la fecha del sistema en 31 de Octubre para que algunos espectadores se conviertan en esqueletos, y 25 de Diciembre para que en los rings donde peleamos por premios aparezca un árbol de Navidad.

Vestimentas Alternativas
En la pantalla de selección de personaje apreten **X**+**Y**.

Ayudante Gnomo (Leprechaun)
En la pantalla de selección de personaje mantengan apretado **X** y presionen **L**+**R**.

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

Boxeadores gordos
En la pantalla de selección de personaje, presionen →(x2), ↑, ↓, →, **R**(x2), **L**. Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

Boxeadores flacos
En la pantalla de selección de personaje, presionen →(x2), ↑, ↓, →, **R**, **L**. Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

Boxeadores Zombies
En la pantalla de selección de personaje, presionen ←, ↑, →, ↓, **R**(x2), **L**. Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

Guantes grandes
En la pantalla de selección de personaje, presionen ←, →, ↑, ↓, **R**, **L**. Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

Boxear como Freak E. Deke
Completen el juego en modo arcade para habilitar a Freak E. Deke.

Boxear como Michael Jackson
Completen el juego en modo arcade 2 veces para habilitar a Michael Jackson.

Boxear como G.C. Thunder
Completen el juego en modo arcade 3 veces para habilitar a G.C. Thunder.

Boxear como Wild "Stubby" Corley
Completen el juego en modo arcade 4 veces para habilitar a Wild "Stubby" Corley.

Boxear como Shaquille O'Neal
Completen el juego en modo arcade 5 veces para habilitar a Shaquille O'Neal.

Boxear como Freedom Brock
Completen el juego en modo arcade 6 veces para habilitar a Freedom Brock.

Boxear como Rocket Samchay
Completen el juego en modo arcade 7 veces para habilitar a Rocket Samchay.

Boxear como Robox Rese-4
Completen el juego en modo arcade 8 veces para habilitar a Robox Rese-4.

Boxear como el Sr. Presidente (Bill Clinton)
Completen el juego en modo arcade 9 veces para habilitar al Sr. Presidente (Bill Clinton).

Boxear como La Primera Dama (Hillary Clinton)
Completen el juego en modo arcade 10 veces para habilitar a La Primera Dama (Hillary Clinton).

Boxear como Rumble Man
Completen el juego en modo arcade 10 veces en cualquier dificultad, luego complétenlo una vez más en dificultad hard para habilitar a Rumble Man.

Vestimenta New Year's
Pongan la fecha de la máquina en 1ro de Enero para habilitar la vestimenta Baby New Year's para Joey T.

Vestimenta St. Patrick's Day
Pongan la fecha de la máquina en 17 de Marzo para habilitar la vestimenta de duende para el referí.

Vestimenta Valentine's Day
Pongan la fecha de la máquina en 14 de Febrero para habilitar la vestimenta Lover para Lulu Valentine.

Vestimenta Easter
Pongan la fecha de la máquina en 23 de Abril de 2001 para habilitar la vestimenta bunny para Mama Tua.

Vestimenta Independence Day
Pongan la fecha de la máquina en 4 de Julio para habilitar la vestimenta de Uncle Sam para G.C. Thunder.

Vestimenta Halloween
Pongan la fecha de la máquina en 31 de Octubre para habilitar la vestimenta skeleton para J.R. Flurry.

Vestimenta Christmas
Pongan la fecha de la máquina en 25 de Diciembre para habilitar las vestimentas Elfo para Selene Strike y Snowman para Rumble Man.

Vestimentas de Campeón
Completene el modo Championship para habilitar las vestimentas de campeones.



números atrasados

SOLO PARA EL INTERIOR DEL PAIS

Si estás buscando la solución de algún juego, en las referencias de las revistas que se encuentran debajo de este texto podés encontrar todas las que fueron publicadas en Next Level y Next Level Extra.

NUMERO 1 (Noviembre 1998) Especial: Dreamcast: Un informe a fondo de la nueva consola de Sega - Soluciones: Una guía con todos los movimientos, trucos y combos de Pocket Fighter - Trucos: Mortal Kombat 4 - NFL Extreme - Tomba y más... / **NUMERO 2 (Enero 1999)** Especial: Game Boy Color: Analizamos el nuevo sistema de Nintendo - Soluciones: Guía Completa de Metal Gear Solid Trucos: Tenchu - Turok 2 - Tomb Raider III - Test Drive 5 - Darkstalkers 3 - Extreme-G 2 y más... / **NUMERO 3 (Febrero 1999)** Especial: Te mostramos todos los secretos de la Dreamcast! Soluciones: Guía completa de Street F. Alpha 3 y la 1ra parte de la guía de Zelda: O. of Time - Trucos: Need for Speed 3 - Apocalypse - Spyro the Dragon y más... / **NUMERO 4 (Abril 1999)** Especial: Un informe exclusivo de Need for Speed: High Stakes - Soluciones: Guía completa de Silent Hill, los movimientos de Bloody Roar y Zelda: O. of Time (2da parte) - Trucos: Syphon Filter y más... / **NUMERO 5 (Junio 1999)** Especial: Los juegos de Star Wars: Episode 1 - Soluciones: Guía de Legend of Legaia (1ra parte) y Zelda (3ra parte) Trucos: NFS4, Gex 3, King of Fighters '98, Army Men 3D, The Last Blade, Lode Runner 3D y mucho más! / **NUMERO 6 (Julio 1999)** Especial: Informe Especial Exposición E3 Soluciones: Guía de Legend of Legaia (2da parte) Trucos: Bust a Move 4 - Ace Combat 3 - Guilty Gear - A Bug's Life - SW Ep. 1: Racer - Chocobo Racing y más... / **NUMERO 7 (Agosto 1999)** Especial: La Guerra de los 128 Bits - Soluciones: Guía de Legend of Legaia (3ra parte) - Trucos: Resident Evil 2 - Nightmare Creatures - Driver - O.D.T - NFS4 - Dragon Ball: U. Battle 22 - Códigos para Game Shark y más... / **NUMERO 8 (Septiembre 1999)** Especial: Informe exclusivo de "The Last Revelation" - Soluciones: Guía de Driver (1ra parte) Trucos: Duke Nukem: TTK Croc 2 - Crash Bandicoot 3 - Actua Soccer 3 - FIFA 99 - MK4 - MK Trilogy - MK Mythologies y más... / **NUMERO 9 (Octubre 1999)** Especial: Final Fantasy VIII ¿El mejor juego de Play? Soluciones Guía de Driver (2da parte) y la primera parte de la guía de Soul Reaver - Trucos: Tarzan - Grand Theft Auto - Sled Storm - Sega Rally 2 - Mario Golf y más / **NUMERO 10 (Noviembre 1999)** Especial: La Dreamcast sale a pelear Soluciones Guía de Soul Reaver (2da Parte) - Dino Crisis y Final Fantasy VIII (1ra. Parte) Trucos: WipeOut 3 - Speed Freaks - Centipede - Quake 2 - Neon Genesis Evangelion y mucho más / **NUMERO 11 (Diciembre 1999)** Especial: Pokémon: Te mostramos la pokemanía! Soluciones Guía de Final Fantasy VIII (2da. Parte) - Resident Evil 3 y X-Files - Trucos Pacman World - Crash Team Racing - Ready to Rumble - Hydro Thunder - Road Rash 64 y más... / **NUMERO 12 (Enero 2000)** Especial: Revisamos Donkey Kong 64 y los mejores juegos del verano Soluciones Guía de Final Fantasy VIII (3da. Parte) - Resident Evil 2 y Mission Imposible - Trucos Spyro 2 - Test Drive 6 - Virtua Fighter 3 TB y más... / **NUMERO 13 (Feb 2000)** Especial: La conspiración Capcom Umbrella Soluciones Guías Gran Turismo 2 y Soul Calibur - Trucos: Cybertiger - NBA Live 2000 - Virtua Striker 2 y más... / **NUMERO 14 (Mar 2000)** Especial: PlayStation 2: Revelamos todas sus características Soluciones Guías de Toy Story 2 y Tomorrow Never Dies - Trucos: Ready 2 Rumble - Mario Party 2 - Crazy Taxi y más... / **NUMERO 15 (Abr 2000)** Especial: Conseguimos una Play2 y te la mostramos Soluciones Guía de Fear Effect - Trucos: Die Hard Trilogy 2 - Syphon Filter 2 - Jet Force Gemini y más... Poster Doble: Pokemon / NFS Porshe 2000.

Mayo 2000 — NUMERO 16

Especial: Resultados de la Primera Selección Anual a los mejores juegos de 1999! Soluciones: Análisis a fondo y Guía de Vagrant Story - Trucos: Syphon Filter 2 - NFS: Porsche Unleashed - Dead or Alive 2 - Gauntlet Legends

Junio 2000 — NUMERO 17
Especial: Informe Exclusivo de E3 2000, la exposición de juegos más grande del mundo! - Soluciones: Vagrant Story (última parte) - Informe Exclusivo: Metal Gear 2: Sons of Liberty - La nueva aventura de Solid Snake!

Julio 2000 — NUMERO 18

Especial: Dreamcast: Los nuevos títulos de la consola. - Final Test: Revisamos 44 títulos! Trucos: Tony Hawk Pro Skater - Rainbow Six - Perfect Dark - Colony Wars: Red Sun - Grudge Warriors y más!

Agosto 2000 — NUMERO 19

Especial: Dreamcast: Cómo conectarse a Internet. Soluciones: Primera parte de la guía de Resident Evil: Code Veronica. Trucos: Tomba 2 - SF EX 2 - Digimon World - Virtua Tennis - S.Channel 5 y más

Septiembre 2000 — NUMERO 20
Especial: Los archivos secretos de James Bond! - Soluciones: Resident Evil: Code Veronica (última parte) - Trucos: Nightmare Creatures - Mortal Kombat: Special Forces - X-Men: Mutant Academy - Gekido y más!

Octubre 2000 — NUMERO 21

Especial: GameCube la nueva consola de Nintendo - Resumen de todos los juegos en Dreamcast Final Test: Samba de Amigo - Spiderman - Spawn - Capcom vs SNK - Trucos: Análisis del nuevo GameShark para Dreamcast

Noviembre 2000 — NUMERO 22
Especial: Informe del Lanzamiento de la PS2 en USA - The Bouncer Final Test: Tomb Raider Chronicles - Silent Scope - Jedi Power Batles Trucos: Tenchu 2 - Sydney 2000 - Alien Resurrection - Hidden & Dangerous y más!

Diciembre 2000 — NUMERO 23


Especial: Informe del Lanzamiento de la PS2 en USA - The Bouncer Final Test: Tomb Raider Chronicles - Silent Scope - Jedi Power Batles Trucos: Tenchu 2 - Sydney 2000 - Alien Resurrection - Hidden & Dangerous y más!

Enero 2001 — NUMERO 24

Especial: Xbox Final Test: Persona 2 - Tomb Raider Chronicles - Dino Crisis (DC) - Unreal Tournament Trucos: Banjo Tooie - Driver 2 - Colin McRae Rally 2 - Guilty Gear X - y mucho más.

Enero / Febrero 2000 — NL EXTRA NUMERO 1

Solución Completa: Tomb Raider: The Last Revelation - Trucos: Fighting Force 2 - Ape Escape - FIFA 2000 - Medal of Honor - Gran Turismo 2 - Toy Story 2 Póster: Tomb Raider: The Last Revelation

Marzo / Abril 2000 — NL EXTRA NUMERO 2
Guías: Gran Turismo 2 - El ABC de la PlayStation (todos los trucos de la Play) - Solución Completa: Medal of Honor - Trucos: Rainbow Six - Supercross Circuit - RE: Code Veronica - Top Gear Rally Póster: Dead or Alive 2

Mayo 2000 — NL EXTRA NUMERO 3
Guías: Deception III - El ABC de la PlayStation (última parte) - Soluciones Completas: Syphon Filter 2 - Galerians - Trucos: Medievil II - Rollcage Stage II - Urban Chaos - Virtua Cop 2 - Carrier Póster Doble!: Shenmue

Junio 2000 — NL EXTRA NUMERO 4

Soluciones Completas: MediEvil II - Final Fantasy VII - Guía: Pokémon Stadium - Trucos: Nascar Rumble - Rayman - GTA2 Rainbow Six - MDK2 - NBA Shootout 2000 y más Póster Doble!: Fear Effect y Tomb Raider

Julio 2000 — NL EXTRA NUMERO 5
Soluciones: Legend of the Dragoon - Wild Arms 2 - The Legend of Mana - Alundra 2 - Resident Evil - Nueva Sección: Adventurer's Handbook: Los trucos pedidos por los lectores - Póster Doble!: Space Channel 5 y The Legend of Mana

Agosto 2000 — NL EXTRA NUMERO 6
Soluciones: Mortal Kombat Special Forces - Wild Arms 2 - Alundra 2 - Dracula Resurrection - Legend of Dragoon (2da Parte) - Adventurer's Handbook: Los trucos pedidos por los lectores - Póster Doble!: Parasite Eve 2

Septiembre 2000 — NL EXTRA NUMERO 7
Soluciones: Chrono Cross - Wild Arms 2nd Ignition - The Legend of Dragoon - Cover Ops: Nuclear Dawn Guía Estratégica Front Mission 3 - Adventurer's Handbook: Indiana Smith contesta todas las dudas ¡por más difíciles que sean!

Octubre 2000 — NL EXTRA NUMERO 8

Soluciones: Chrono Cross (segunda parte) - Parasite Eve 2 Guía Estratégica: Capcom vs. SNK - Adventurer's Handbook: Indiana Smith contesta todas las dudas ¡por más difíciles que sean!

Diciembre 2000 — NL EXTRA NUMERO 9
Soluciones: Tomb Raider Chronicles - Dino Crisis 2 y Countdown Vampires Trucos: todos los trucos para tu consola. Póster doble: Tomb Raider Chronicles.

COMO CONSEGUIR LOS EJEMPLARES ATRASADOS:

Obtenerlos es muy sencillo, sólo hay que tener en cuenta que estos métodos son válidos únicamente para los que vivan en el interior del país. Para realizar tu pedido sólo tenés que optar por alguna de las siguientes opciones:

A Giro Postal o Telegráfico:

Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados (fijate bien que el costo varía si es de Next Level o Next Level Extra), indicando en el giro que es para "**Martín Varsano - DNI 21.495.971**", a la siguiente dirección: "**Casilla de Correo N° 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal**".

Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y si son de Next Level o Next Level Extra. A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

B Pedidos Contra Reembolso:

1- Por teléfono, al **(011)4961-8424**, El horario de atención telefónica es de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.

2- Por e-mail, a la siguientes direcciones: **ventasnl@ciudad.com.ar** (Para Next Level) y **ventasnle@ciudad.com.ar** (Para Next Level Extra), indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y si son de Next Level o Next Level Extra.

Estos recargos son únicamente para el método de contra reembolso:

Hasta 4 ejemplares	$3,75 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 8 ejemplares	$6 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 12 ejemplares	$8 (más el costo de la/s revista/s)

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. Tampoco está incluido el costo de las revistas, que es el siguiente: Next Level Extra - $2,90 Next Level - $4,90

En todos los casos es necesario especificar claramente el **NOMBRE Y APELLIDO** del destinatario, **DIRECCION, CODIGO POSTAL, TELEFONO, CIUDAD y PROVINCIA**. IMPORTANTE!: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.